AmigaNews

AMIGA NEWS

L'ORDINATEUR CREATIF



AMIGA'91
LE PLUS GRAND AMIGA SHOW DU MONDE

TEST:
CARTES COULEURS GRAND PUBLIC
DIGITALISEURS
Z-SCRATCH
IMPRIMANTE PAINTJET

SYSTEME 2.0:
A500 PLUS
COMPATIBILITE

SPECIAL:
DOSSIER FRACTALES
LA SAGA DE L'AMIGA

NOUVELLE SERIE:
PROGRAMMEZ AVEC CANDO
LA CONCOURA-1ER GAGNANT

M 4584 - 41 - 25,00 F

DECEMBRE 1991 No. 41
Suisse 7.80 FS, Belgique 185FB, Canada $5.75

Avancée

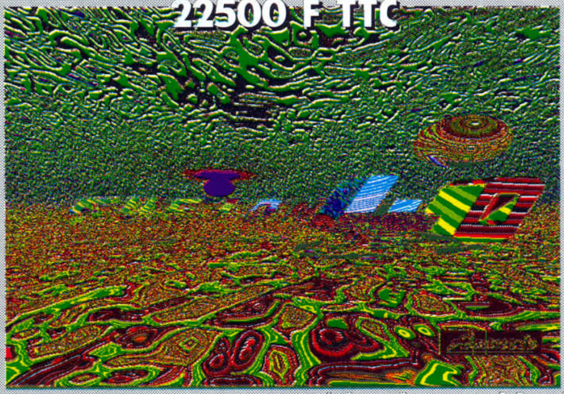
L'Amiga à Grande Vitesse

Tél: (1) 43.35.30.18 Fax: (1) 43.20.24.48

27, rue Saint Yves - 75014 PARIS

Real 3D + Fusion 40

22500 F TTC



Nous vous avons apporté le plus rapide des ray-tracers, REAL 3D, (version 1.4 = plus de 65 nouvelles fonctions) et la puissance du 68040 avec la Fusion Forty Nous vous les proposons maintenant **ENSEMBLE**

AVidéo 24

4490 F

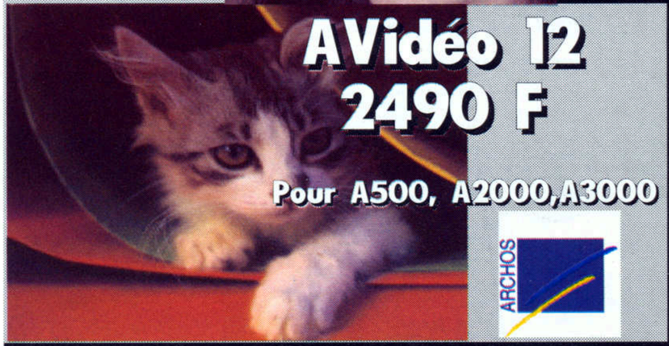
Pour A2000,A3000
16 millions de Couleurs



AVidéo 12

2490 F

Pour A500, A2000,A3000



SpaceArt VD 2001

La plus PRO des cartes 24 bits
13500 F HT

TVPaint 1.4 -VD2001

5000 F HT --- nouveau prix !!!

Fusion Forty

carte 68040, jusqu'à 32 Mo de RAM
nouvelle version, support WB2.0
et encore plus de vitesse (6 à 8 x A3000)

DigiTiger II

Digit Amiga à grande vitesse
2950 TTC



Lecteurs CD ROM

6500 F - 5900 F - 4000 F

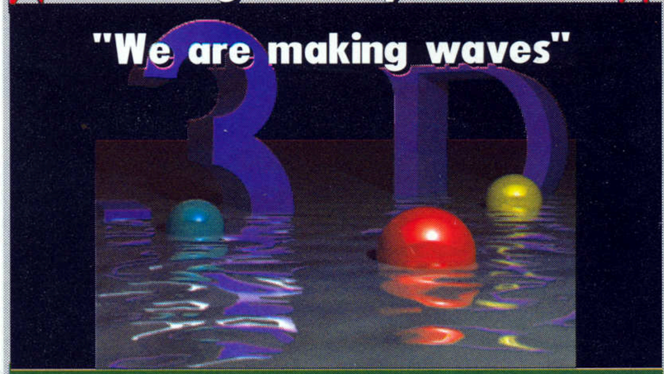
Version 1.4

REAL 3D

En Français

Images de Synthèse

"We are making waves"



REAL 3D ➤ nouveau prix ➤	990 F
REAL 3D PRO	4400 F
REAL 3D Démo	50 F

Beaucoup d'autres choses »»»»

Vente aux revendeurs exclusivement - Liste sur demande
Particuliers, vous pouvez trouver nos produits chez de nombreux revendeurs.

Cette page a été entièrement réalisé sur Amiga avec:
Publishing Partner Master 2.1, DeluxePaintIII, The Art Department Pro, Real3D, MSH, Prowrite.

SOMMAIRE

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition,** SARL au capital de 2000 F à 33 Rue Ste Lucie, 31300 TOULOUSE
TEL : 61-42-65-75 FAX : 61-42-68-76

Directeur de la Publication :
Bruce Lepper
Assistants de rédaction:
Michel Castel, Nicole Saunier
Secrétaire de direction:
Esmeralda Gimeno
Ont participé à ce numéro:

Pierre Adichvili, Guy Beteille, Cédric Beust, Scott M Chambarger, Henri Dartagnan, Jean-Luc Faubert, Nicolas Fournel, Leon Guilbirds, Malika, Eric Laffont, Pierre-Philippe Launay, Xavier Leclercq, Fabrice Neyret, Jérôme Pagès, Roméo Rapido, Emanuelle et Fabrice et l'équipe d'Hermès Diffusion.

COPYRIGHT NewsEdition 1991
Reproduction interdite sans autorisation. *Amiga, AmigaDOS, WorkBench* sont des marques déposées de CommodoreAmiga

EDITO

Nous avons souvent l'idée que tout baigne dans l'huile chez les autres. L'herbe est toujours plus verte de l'autre côté de la clôture. C'est une illusion, bien sûr.

Dans les bureaux d'AmigaNews c'est comme dans le garage du paradis. Quand il faut tester un nouveau matériel nous luttons bêtement contre les software erreurs, les non-démarrages, les silences, les bruits bizarres, les attentes interminables, et le danger de catastrophe totale (voir Edito du mois dernier). On se dit toujours, en donnant des coups de pied à nos machines, que l'Amiga est une drôle de bête...

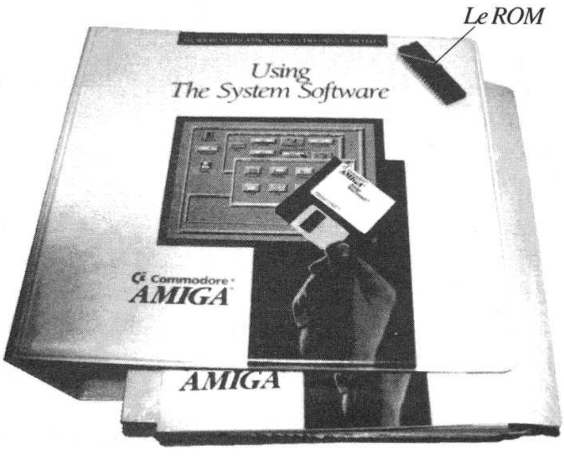
Et puis il y a quelques jours nous avons vu un plantage de MacII chez notre flasheuse: un gros. Le disque dur est devenu invisible suite à un incident logiciel. La flasheuse a tout essayé, logiciellement parlant: mais toujours rien. Alors nous avons pu voir que les capots des Mac II sont bien plus faciles à enlever que les capots de 2000. Les disques durs de MacII ont une mignonne petite attache qui s'enlève en un rien de temps. Par contre, la manière de secouer violemment des disques durs entre les deux mains en évitant le bord de la table est à peu près semblable dans les deux camps. Apparemment ça marche chez Mac par temps froid. Chez nous ça n'a jamais rien donné...

NOTRE COUVERTURE

Les images fractales ont été réalisées par **Pierre Ardichvili** avec le logiciel MathVision. Elles sont toutes en haute résolution et 16 couleurs, retravaillées avec **DPaint IV** puis assemblées avec ProPage.

INDEX DES ANNONCEURS

ROMS 2.0 : LE KIT EST PRET



La version anglaise du kit était en vente à l'AmiExpo de Cologne

*Sauf imprévue, le **Kit 2.0** sera disponible en France à l'heure où vous lisez ces lignes. Le prix n'était pas encore annoncé au moment du bouclage du journal. En Allemagne, il est vendu au prix de 290DM, soit environ 630F (voir le reportage de Léon Guilbirds pour les détails et pour quelques conseils à ce sujet).*

L'AmigaBasic ne fait plus partie du package Amiga. Vu sa réputation, la perte n'est peut-être pas insupportable, et puis, en échange l'acheteur reçoit un "macro-langage" qui s'appelle ARexx lequel, tout le monde est d'accord, est très utile...

Une précision sur les modes graphiques et les moniteurs utilisables avec l'A500 Plus. Nous avons noté qu'il est possible, en mode Productivity, de se servir d'un moniteur au standard VGA ou multisync directement branché sur la sortie RGB de l'Amiga 500 Plus. C'est une solution intéressante pour la bureautique étant donné que ce mode, bien que ne possédant que quatre couleurs, donne une image stable et en haute résolution sans l'utilisation d'une carte désentrelaceur, et que les moniteurs VGA sont disponibles partout à des prix nettement inférieurs à ceux des multisyncs.

Malheureusement, il y a un hic. Les moniteurs VGA travaillent sur une seule fréquence, et ne peuvent pas afficher les modes graphiques de l'Amiga autres que le mode Productivity, sauf en présence d'une carte désentrelaceur qui, elle, sort un signal à la fréquence VGA (31.5kHz).

Donc, si vous venez d'acheter un Amiga 500 Plus et que vous avez l'intention d'utiliser le mode Productivity sans être privé des multiples modes couleur de la machine, vous avez deux solutions:

- un moniteur **multisync**, qui s'adapte automatiquement à tous les modes, et
- un moniteur **VGA** et une carte désentrelaceur compatible VGA pour Amiga 500.

La carte désentrelaceur comporte un avantage non-négligeable: elle vous permet de regarder les modes haute résolution entrelacés de l'Amiga sans scintillement. Mais elle exige un moniteur multisync (ou VGA selon la carte). Nous n'avons pas encore testé un désentrelaceur pour Amiga 500 commercialisé en France.

L'utilisation du mode Productivity peut produire des effets intéressants qui sont décrits dans la documentation de Commodore du Système 2.0:

"Lorsqu'un écran de productivité est sélectionné, votre moniteur multiscan (multifréquence ou multisync) fonctionne avec une fréquence plus élevée que lorsqu'un mode alternatif (Hires, à haute résolution, ou Superhires à très haute résolution) est affiché. Quand plusieurs écrans sont ouverts, l'écran d'avant-plan détermine la fréquence du moniteur. Si vous faites glisser l'écran d'avant-plan vers le bas pour que s'affiche à la fois un écran de Productivité et un écran de nature différente, l'écran d'arrière-plan sera peut-être déformé puisque le moniteur fonctionne toujours avec la fréquence déterminée par l'écran d'avant-plan." Deux options de Préférences 2.0, ***Avoid Flicker*** (éviter le scintillement) et ***Preserve Colors*** (préserver les couleurs) permettent une certain contrôle par l'utilisateur sur ces phénomenes.

Livres Techniques

*L'éditeur **Addison Wesley** annonce la disponibilité des nouvelles versions de son **Amiga Technical Reference Series** traitant de l'Amiga 3000 et l'AmigaDos 2.0. On y trouve:*

- **Amiga Rom Kernel Reference Manual - Includes and AutoDocs**, *troisième édition; prix $48.70, 1000 pages, ISBN 0 201 56773 3.* Une référence intégrale concernant toutes les fonctions et structures data dans le système software de l'Amiga. Le Release 2 du DOS a été ajouté, avec des centaines de nouveaux systèmes, structures et fonctions.
- **Amiga Rom Kernel Reference Manual - Devices**, *troisième édition; prix $36.20, ISBN 0 201 56775 X.* L'oeuvre définitive sur les System Devices, qui ont été largement améliorés dans Release 2. fournit des exemples détaillés de l'utilisation des devices, y compris une nouvelle partie consacrée aux logiciels de débogage et de tests.
- **Amiga Rom Kernel Reference Manual - Libraries**, *troisième édition; prix $48.70, ISBN 0 201 56774 1.* Dans Release 2 les bibliothèques système ont doublé. Elles ont été séparées des System Devices et chacune a son volume. Ce guide compréhensible d'accompagnement comporte des exemples détaillés de l'utilisation des bibliothèques du système de l'Amiga.
- **Amiga Hardware Reference Manual**, troisième édition; prix $36.20, ISBN 0 201 56776 8. Un descriptif détaillé de toute la gamme des Amiga, du 500 au 3000. Il explique les nouvelles fonctions rendues possibles par l'Enhanced Chip Set (ECS), et il y a des sections nouvelles concernant le bus d'expansion Zorro II et Zorro III.

(A commander chez votre libraire, ou en cas de difficulté se renseigner chez l'éditeur, Addison Wesley, Concerttgebouwplein 25, 1071 LW Amsterdam, Pays Bas. Tél (020) 671-72-96, FAX (020) 664-53-34)

Amax II Plus

Ready-Soft a annoncé la nouvelle version de son émulateur A Max II Plus. C'est une carte pour 2000 et 3000 avec une sortie *Apple Talk* et *Midi*, de quoi se brancher sur le réseau et utiliser les produits Midi de l'Apple. Il est possible maintenant de lire et d'écrire au format Mac dans des lecteurs Amiga. Nous avons là un vrai Mac dans un vrai Amiga

(Ready-Soft, 30 Wertheim Court, Unit 2, Richmond Hill, Ontario, Canada).

FRANCE

Real 3D tire des points

Avancée annonce une nouvelle version 1.4 de Real3D avec 65 nouvelles fonctions. La principale modification consiste en l'adjontion d'outils permettant de "tirer des points" comme sur Sculpt ou ses successeurs. Mais au lieu de gérer des facettes triangulaires compliquant considérablement la modélisation, on a ici des formes décrites par des splines 3D eux-mêmes contrôlés par des points de contrôles.

Le nombre de ces points peut être modifié à tout moment pour lisser plus ou moins la courbe ou l'objet 3D.

Les autres améliorations sont:

Mapping 24 bits; fonctions de gradient (dégradé para métrables) sur n'importe quel fichier IFF; coordonnés précises d'un objet; meilleurs outils de préhension; diminution de l'occupation mémoire pour une animation; quatre modes de dithering; taille de l'image jusqu'à 32768x32768 sous WB 2.0 si la RAM le permet; nouveau mode de bump; key frame animation; morphing entre objet; origine relative dans la hiérarchie pour articuler les objets; animation visible depuis le modeleur; grille visible et paramétrable; etc.

Un utilitaire supplémentaire fourni avec le logiciel permet de convertir les clips Professional Draw en objets Real 3D. Le logiciel ***Sculpt to Real*** fourni maintenant des objets lissables. Le système de spline 3D devrait enfin permettre à un ray tracer Amiga d'importer des objets DXF (on planche dessus).

Avancée annonce également:

- ***Racetrace*** de RGB Software, un programme de vectorisation de fichiers bitmap IFF. Il peut fournir des objets Real 3D, Sculpt, ProDraw, IFF Halfbrite, HPGL, Postscript, DigiWorks 3D, et d'autres arrivent.
- ***Cando 1.5*** d'Innovatronics. Avancée est devenu le distributeur de ce logiciel en France et prépare une traduction (*Ed: voir notre nouvelle série au sujet de la programmation avec Cando, page 32*).
- ***Directory Opus*** du même éditeur (voir écran page suivante)
- Enfin, la carte ***Fusion Forty 68040*** supporte maintenant le WB 2.0 et voit son soft encore optimisé.

CIS annonce le **Digiview Media Station**, un nouveau pack contenant *Digiview 4.0*, *DigiPaint 3* et *Elan Performer 2.0*, tout en français, à 1995F.

Vous allez remarquer dans ce numéro que nous avons ajouté quelques fontes différentes à notre mise en page (voir par exemple le titre ARexx sur la page 50. C'est du ***Dom Casual*** légèrement amélioré avec quelques touches de lumière par Nicole). Ils font partie des *Gold Disk Type Series*, des polices *Agfa Compugraphics* utilisables sous Professional Page, Professional Draw et Page Setter II. Un utilitaire de conversion permet de les transformer en fontes Amiga standard. La taille étant définie par avance, on obtient des caractères parfaitement lisses (590F le pack de trois polices).

Autres nouveautés chez CIS: **Digital Sound Studio**, un échantilloneur sonore de GVP qui est vendu avec un logiciel créé chez CIS (l'ancien ***MMU***) au prix de 990F; et **Professional Page 2.1** en français. Quelques bugs de la version 2.0 ont été corrigés et cette nouvelle version est censée tourner deux fois plus vite grâce à une nouvelle gestion des fontes compugraphic. Il est vendu avec Professional Draw 2.0 (francisation en cours) au prix de 2990F.

La carte accélératrice *Combo 333* baisse de 2000F, ce qui porte son prix à 12990F avec 4Mo RAM. Courant décembre, *CIS* aura une carte ***Combo 350*** cadencée à 50MHz avec 4Mo de RAM extensible à 16 et les mêmes caractéristiques techniques que la Combo 333. Le prix n'a pas encore été fixé. Les Chipaks de 4Mo de RAM 60ns pour Combo baissent de 3990F à 2990F.

D'après CIS une nouvelle combinaison rom/logiciel sur les cartes contrôleurs de GVP, y compris les cartes Combo, aurait permis une augmentation de pas moins de 30% en performance. Une mise à jour sera possible pour les contrôleurs récents de chez GVP, mais pas pour tous. Disponibilité: début de l'année prochaine.

(*CIS, 56-363-441, FAX 56-362-846*)

CHOISISSEZ UN SPECIALISTE

AMIGA 3000

A 3000 E 25 Mhz (multisynch, 2 Mo Dur 40 Mo)	22 990
A 3000 UNIX* 25 Mhz (5 Mo Dur 100 Mo)	23 500

*Unix clavier qwerty

AMIGA 2000

Carte Flicker Fixer + Multisyncro (1950)	5 490
68030/68882/25 Mhz +2Mo 32 bits	5 490
PROMO GVP	
52 Mo Quantum HCD+	3 690
avec 2 Mo	4 590
105 Mo Quantum HCD+	5 990

A 500 plus 2990
1 Mo CHIP ext. 2
SYSTEME 2.0

A 2000 5290
option 20 Mo 1 100 autoboot 1 350

Compatibles COMMODORE

PC20 dur 20M° VGA Mono 4490F
DT286 dur40M°VGA Mono 6490F

LOGICIELS — CIS = Assistance upgrade

Deluxe Paint IV	990
Upgrade	500
Broadcast Titler	2 950
Upgrade	490
Scala	2 950
Digiview IV	1 495
Page Setter II	990
Quaterback 4	490
Quaterback tools	690
Dos 2 Dos	990

PIECES DETACHEES — INFOLOGS = Revendeurs Agréé Maintenance

Lecteur A 2000	650
Alim A 2000	1 490
Clavier A 2000	990
Lecteur A 500	499
Alim A 500	680
Clavier A 500	410
Agnus 1Mo chip	520
Kickstart 1.3	199
LP 52 Quantum	2 790
LP 105 Quantum	4 390

Disquettes

Les 10	30
Les 100	290
Les 500	1400

CDTV 6290 F

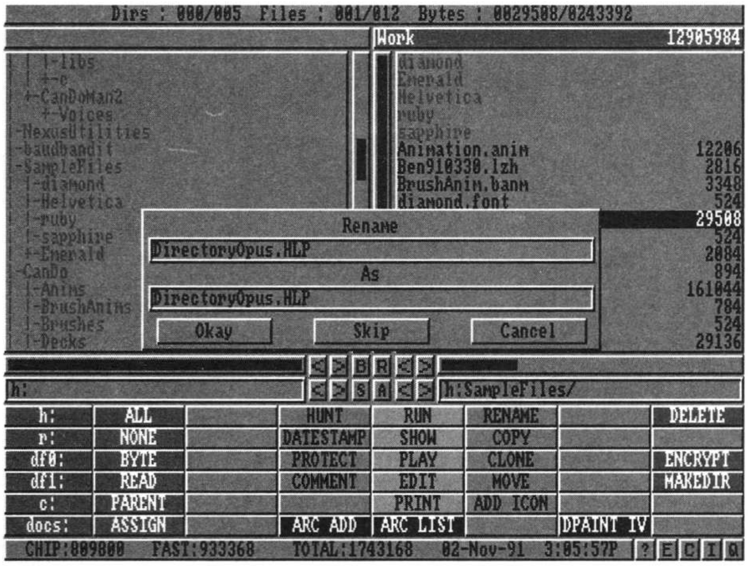
NEWS GVP :

COMBO 68 030	
+1 Mo (ext 13)	7 990
+52 Mo Quantum	9 990
AMIGA 500	
GVP HD 52 Mo/2 Mo	5 890
A590 : Dur 20Mo + 2 Mo	3 690
Ext. 512 Ko + Horloge	380
Lecteur 3.5 externe	590
Ext. 1.5 Mo/1 Mo chip	990
Promo : ext. 512 Ko + Drive	850
RAM et D. DUR	
pour A 590 les 512 Ko	250
pour carte A 2058 les 2 Mo	890
pour A 3000 (ext 16) 4 Mo Static column	2 990
Dur : 1.2 Giga	27 800
700 Mo	19 900
Amovible Syquest : interne	3 990
externe	4 990
CD ROM : interne	5 900
externe	6 500
CARTE XT A 2000	1 690
MPS 1270	1 790
HOME VIDEO KIT	3 500
A VIDEO 12 BITS	2 390
24 BITS	3 990

Genius Tablet Amiga !!! 2990

INFOLOGS
205,Rue St Pierre 13005 MARSEILLE 91 47 01 79

Document réalisé sur Amiga 3000 et Professional Page



Le nouveau Directory Opus (voir news Avancée)

Avertissement de Xavier Leclercq

Attention je vais vous parler d'un **FAUX PowerPacker version3.2**. Il s'agit d'une version comprimée .lzh destinée au BBS: Ce fichier une fois décompressé dévoile un cheval de Troie qui est peu ordinaire car s'attaquant aux programmes de transmissions!! Donc c'est particulièrement les utillisateurs de MODEMs qui sont ici visés. Mais attention le **faux PP3.2** tente aussi d'écrire sur les partitions **DH0:** et **DH1:** de votre éventuel disque dur!!

Mettons les points sur les i tout de suite: ce cheval de Troie n'a **absolument rien à voir** avec la version commerciale du programme!

Chargez et appréciez

Load'n'Enjoy, cela veut dire 'Chargez et appréciez" mais un de leurs clients, chez eux, n'a même pas pu charger, sans parler des autres activités...

Le client nous a adressé une lettre de désespoir, se plaignant des services misérables des associations de DP en France. Son dernier paquet de chez ...'n'... ne contenait que des disquettes vides.

La direction de ...'n'... nous informe qu'un(e) collaborateur(trice) qui donnait un coup de main pendant un récent déménagement s'est tout simplement trompé(e) de disquette source. Les victimes qui ne l'ont pas encore fait peuvent bien sûr retourner les disquettes pour une petite modification.

Load'n'Enjoy'n'Reformatez annonce la disponibilité de son catalogue sur disquette contre trois timbres à 2.50F (*voir adresse en dernière page du journal*).

MidiPaint

Nicolas Fournel, notre correspondant pour les choses musicales, a présenté ***MidiPaint***, un logiciel associant musique et dessin sur Amiga à l'expo Paris Cité. Il est trop modeste pour en parler dans la Portée, mais d'après un communiqué de Paris Cité à chacun de 16 canaux midi correspond une couleur que l'on peut utiliser avec les outils habituels de l'infographiste: le trait continu ou pointillé, le cercle, l'aérographe, etc.

Chacune de ces fonctions graphiques, simultanément traduites en message MIDI, produit une séquence musicale. La grande variété des messages Midi permet de pousser très loin l'analogie image-musique. Ainsi, la grosseur d'un pinceau pourra déterminer le volume d'une note, et sa position sur la page, la hauteur et le placement stéréophonique de cette même note. Il serait également possible de mélanger des couleurs pour obtenir de nouvelles sonorités.

MidiPaint est prévu pour fonctionner avec une souris ou avec un écran tactile.

Agenda

Le premier véritable effort pour organiser une Amiga Foire en France se réalisera les 27 et 28 décembre sous le nom de **Amiga New Year Conference '92** à Nesle-la-Vallée près de Cergy Pontoise (95) dans la région Parisienne.

Le "conférence" est organisée par les associations Atacom et Iris, avec la participation des sociétés Avancée, Voxel, Essonne Mailing, Atelier Numérique, Titus et d'autres et des prix donnés par ces sociétés et par CIS, Tecsoft et Commodore France.

Ce sera une foire-expo différente des autres pour plusieurs raisons:

- Pas de fermeture la nuit, ça tournera 24h/24h

- De bonnes affaires mais aussi une participation active des utilisateurs (concours de démos, musiques, graphisme et jeu-compétition durant la nuit du 27 au 28 décembre)

- Un premier jour (midi-midi) avec entrée payante de 80F (ou 40F pour ceux qui emmènent un Amiga et écran), et un deuxième jour gratuit. Ces prix sont réduits à 60F et 30F à condition de payer d'avance chez Iris, BP 5, 95690 Nesle-la-Vallée. Les mille premiers recevront un exemplaire du "Guide de l'Environnement de l'Amiga".

Comment y aller? En train, de la gare du Nord direction Persan Beaumont, s'arrêter à Valmondois. Les deux salles sont à 500m de la gare. En voiture, à partir de Chantilly la route sera fléchée. Renseignements complémentaires: 33-53-88-07.

Grande Bretagne

L'hebdomodaire multi-ordinateur *New Computer Express* a fermé ses portes malgré une diffusion de 20000 exemplaires par semaine. L'éditeur, Future Publishing, explique que depuis plusieurs années le public tend de plus en plus à acheter des mensuels dédiés à des machines individuelles.

Future revient à la charge avec un nouveau mensuel, Domaine Public, pour utilisateurs d'Amiga PC et ST.

Action Replay 3

La dernière version de cette cartouche "freezer" est annoncée par l'importateur **Softone** au prix de 570F pour Amiga 500 et 670F pour 2000. Parmi les améliorations signalées par Softone on remarque:

- Nouveau mode de recherche de trainer permettant d'obtenir un trainer plus complet (vie, fuel, munition)
- Burst nibbler, un copieur rapide
- PAL ou NTSC sélectable, idéal pour supprimer la bordure lorsqu'un programme en NTSC est utilisé (valable seulement avec le nouveau Fat Agnus)
- Davantage de commandes CLI (renommer, copier, etc)
- Interface joystick, permettant l'utilisation du joystick au lieu du clavier (intéressant pour des programmes utilisant énormément le clavier)
- Support pour davantage d'extensions RAM
- Setmap, permet de créer son propre clavier configuré
- Meilleur support pour les imrprimantes
- Commandes supplémentaires pour programmeurs: voir le statut entier de la machine en apuyant sur une touche; 60 commandes pour une meilleure manipulation lors du rippage d'une image; ripper de musique, éditeur de sprites et mode ralenti améliorés.

(*'Softone Compagnie, 423 rue de Lille, 62400 Bethune. Tél 21-68-99-99, FAX 21-68-99-98*)

AMIGA '91 COLOGNE

Soixante quinze mille amigaïstes ont fait d'Amiga'91 à Cologne le plus grand rassemblement jamais vu autour de la machine. Avec 5000 visiteurs de plus que l'année dernière, Amiga'91 était six ou sept fois plus important qu'un show typique aux Etats Unis.

Evidemment cette engouement a créé quelques problèmes pour les organisateurs, surtout le premier jour, quand bon nombre d'enthousiastes ont du attendre plusieurs heures avant de franchir l'unique porte d'entrée. Mais une fois à l'intérieur ils étaient bien plus confortables que l'année dernière, avec un total de quatre halls dédiés aux grandes catégories d'activités possibles avec cet ordinateur versatile.

Il y a actuellement environ 900 000 Amiga en Allemagne, et le chiffre magique d'un million sera probablement atteint à la fin de l'année. Le chef de Commodore Allemagne, Helmut Jost, se déclarait très satisfait à la conférence de presse pendant la journée professionnelle qui a précédé l'expo.

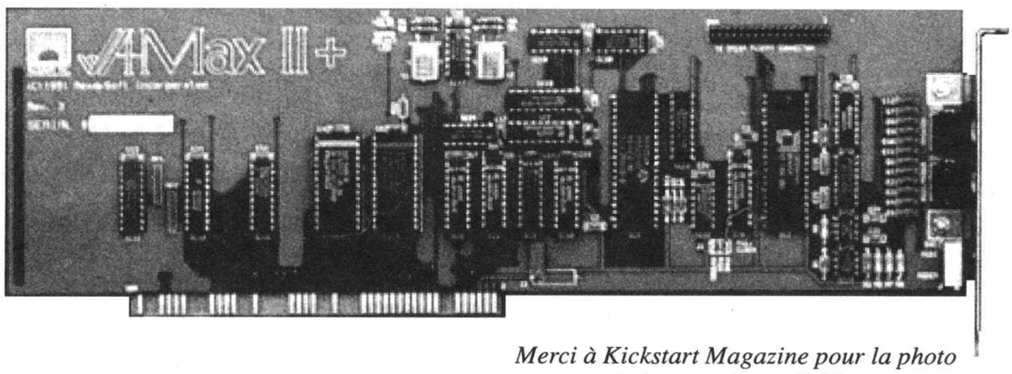
Un A 2000 Plus?

Les journalistes avaient une question fort intéressante à poser à Mr Jost: "Il existe déjà un **Amiga 500 Plus**, existera t-il un jour un **Amiga 2000 Plus**?"

Bien qu'il n'ait pas dit oui, ni prononcé le nom "Amiga 2000 Plus", la réponse était quand même dans l'affirmative. Commodore, énonca Mr Jost, est en train de travailler dans cette direction et une machine est prévue dans un avenir proche.

Mr Jost n'a fait aucune référence à une future version de l'Amiga 500 qui, selon le manuel de présentation de la gamme Amiga 500 (première édition, Juin 1991) sera fourni avec le nouveau système d'exploitation *AmigaDOS 2.0*, l'Agnus 1Mo, 512k de RAM, et possibilité d'expansion à 1Mo avec l'extension A501 existant. Cette machine, qui serait en fait un 500 standard tournant sous 2.0, serait équipée du nouveau circuit Denise comme toutes les machines fabriquées actuellement.

Pas de déclaration non plus sur l'avenir du lecteur Amiga haute densité, promis l'année dernière en équipement standard sur l'Amiga 3000T. Les 3000T livrés actuellement sont équipés d'un lecteur Amiga normal, mais d'après les quelques informations que nous avons pu avoir, Commodore serait en train de perfectionner l'utilisation de ce lecteur sous AmigaDos. Sa capacité sera de 1.44 Mo, et non pas le 1.75Mo dont on parlait l'an dernier.



Merci à Kickstart Magazine pour la photo de la carte Amax II Plus

Alors, quoi de neuf à Cologne?

Oserons-nous commencer par le pseudo **émulateur Amiga pour IBM**, projet spectaculaire mais pas encore terminé?. Ou le grand absent, **ReadySoft** avec sa nouvelle carte **Amax II Plus**? (*voir photo*). Outre le support Appletalk et une interface midi, Amax II plus sera compatible System 7. Le journal *Amiga World* a annoncé sa dispo nibilité, mais *ReadySoft* au Canada nous répond "Pas avant Janvier '92."

Les cartes 68040

Le phénomène le plus frappant en hardware est la décision, de tous les développeurs de cartes accélératrices 68040 pour Amiga 3000, de mettre de la RAM rapide sur les cartes elles-mêmes.

Les premières cartes 68040 pour A 3000 utilisaient le RAM 32-bits sur la carte mère du 3000, c'était une solution moins chère et qui semblait tout à fait logique.

Mais les essais ont montré que **la RAM de la carte mère ne va pas assez vite** pour la 68040. C'est une surprise, surtout du fait qu'au moment de son introduction l'Amiga 3000 était présenté comme le support presque idéal pour le circuit 68040 de Motorola.

Le DCTV

Le produit qui a fait tourner beaucoup de têtes est le DCTV, une solution couleur en externe pour tout Amiga, disponible depuis un an aux Etats Unis en version NTSC et maintenant ici en Europe en version PAL. Il sera le grand concurrent pour le HAM-E, plus cher mais comportant un digitaliseur vidéo. Ce produit sera distribué en France par CIS à partir de décembre à un prix entre 5000 et 6000F. Notre correspondant Eric Laffont est allé voir une version NTSC chez CIS et il nous fait part de ses premières impressions dans son article comparatif des cartes couleurs grand public (page 12).

Le produit qui se propage plus vite qu'un feu de forêt est ***TVPaint*** de **Tecsoft**. Il existe déjà sur les cartes **AVideo**, **Harlequin**, et **VD2001**. En préparation sont les versions **GVP Impact Vision**, et bientôt probablement **Visiona**. Les dernières versions de TV Paint sont compatibles avec le langage ARexx.

TVPaint pour la carte VD2001 passe de 8000F à 5000FHT.

Köln '91: Encore Plus Fort

par Léon Guilbirds

Cette année, ils ont encore fait très fort, avec encore plus de visiteurs que l'année dernière. Les couloirs étaient très spacieux et larges mais ressemblaient plutôt au périph. de Paris à 18 heures un lundi soir... On avait du mal à se déplacer.

C'est à Cologne que Commodore a choisi de présenter officiellement son nouveau A500 Plus. Livré en standard avec le système 2.04 (Workbench 37.67 et Kickstart 37.175 en ROM), comportant les disquettes système, le manuel et les ROMs 512K déjà installés, le 500 Plus contient aussi les nouveaux coprocesseurs graphiques de l'ECS déjà utilisés par l'A3000, à savoir.

Denise, en plus des anciennes résolutions, permet les nouveaux modes suivants:

- **Productivity:** 640*480 en 4 couleurs parmi 64 non-entrelacé
- **Productivity Lace:** 640*960 en 4 couleurs parmi 64 entrelacé
- **Super Hires:** 1280*256 en 4 couleurs parmi 64
- **Super Hires Lace:** 1280*512 entrelacé en 4 couleurs parmi 64.

Pour plus d'informations, lisez l'article sur les modes de l'ECS sous WB 2.0 paru dans le numéro 36 de Juin 91, page 57.

La **Fat Agnus 2Mo** permet d'avoir en standard 1 Mo de mémoire vidéo, extensible à 2 Mo. Le Mo en standard se trouve sur la carte mère du 500 Plus. Le Mo en option est sur la carte d'extension ***A501 Plus***. Cette nouvelle version de la A501 ne contient plus d'horloge puisque celle-ci est maintenant intégrée à la carte mère de l'A500 Plus. Sachez enfin que la carte A501 est compatible A500 Plus et peut donc toujours être utilisée. L'inverse est impossible; une carte *A501 Plus* ne pourra pas être utilisée dans un A500.

On obtient les configurations possibles suivantes:

- **A500 Plus avec A501: 1.5 Mo SHIP Ram**
- **A500 Plus avec A501 Plus: 2 Mo SHIP Ram**

Le *A500 Plus* devrait être compatible avec toutes les extensions de type *A520* ou *GVP*. Des réserves sont à émettre dans le cas de bidouillages tels que les petits disques durs internes, les extensions mémoire internes de grosse taille (supérieures à 1 Meg) et les désentrelaceurs. Il est possible que la nouvelle architecture du 500 Plus avec les coprocesseurs *ECS* pose des problèmes à toutes ces extensions "sauvages".

Le bus d'extension côté gauche est toujours présent et inchangé. On peut ajouter 8 Mo de mémoire externe, ce qui porte la mémoire totale possible à 10 Mo. Toutes les extensions du 500 qui utilisaient ce bus pourront donc être utilisées sur le 501.

Venons-en à la compatibilité soft

Les problèmes éventuels peuvent se produire à deux niveaux. D'une part, les nouveaux coprocesseurs *ECS*, d'autre part les nouvelles *ROMs* peuvent en être la cause. De mes expériences avec la version 2.0 du système d'exploitation de l'Amiga, je peux vous rassurer en vous disant que pratiquement tous les logiciels applicatifs ou de bureautique tourneront sur le 500 Plus. D'une manière générale, on peut dire que tout ce qui a fait ses preuves sur le 3000 tournera aussi sur le 500 Plus. Vous pouvez vous référer à la liste de compatibilité 2.0 qu'à fait *Cédric Beust* (page 24), car ce qui est valable pour le 3000 l'est aussi souvent pour le 500 Plus. *(Ed: voir aussi la liste de compatibilité A500 Plus fournie par Commodore France, page 23)*

Les nouvelles versions des logiciels sortant actuellement supportent les nouveaux modes graphiques de l'ECS comme productivity. Vous pouvez donc, si vous possédez un écran multisync, travailler en mode VGA sans scintillement.

Citons parmi ces logiciels *PPM* de *Upgrade editions*, *Powerpacker pro V.4.0*, *MaxonCad*, *Wordworth* et en général tous les logiciels qui ouvrent un écran Workbench.

Et les jeux

Les problèmes peuvent être plus fréquents. La meilleure solution reste ici l'utilisation de cartes permettant d'installer plusieurs versions du *Kickstart* en *ROM* et de passer de l'une à l'autre à l'aide d'un interrupteur. Vous pouvez contacter Bus Plus qui propose ce genre de montage. Cette solution n'éliminera cependant pas les problèmes causés par les nouveaux coprocesseurs *Denise* et *Agnus*. Dans ce cas, il faudra espérer que les éditeurs de jeux mettront leur version à jour.

Le kit 2.0

Notons que vous pouvez, si vous le désirez, mettre votre A500 à niveau en achetant chez Commodore (bientôt) le paquet de mise à niveau 2.0 comprenant les disquettes système 2.0, le ROM 2.0 et le manuel. Ce coffret était en vente au salon à Cologne à un prix de 190 DM (environ 630 Francs). Nous attendons des nouvelles de *Commodore France* pour savoir à quel prix ils veulent commercialiser cette mise à niveau. Vous pouvez aussi vous procurer les nouveaux coprocesseurs *Denise* et *Agnus* présents dans l'A500 Plus et les remplacer par les anciens (attention à la garantie si votre A500 a moins d'un an).

La seule chose que vous ne pourrez pas faire, c'est installer 2 Mo de mémoire vidéo. Le **maximum pour un A500 sera 1 meg** dans le cas où vous avez une extension A501. A propos, toutes ces possibilités de mise à niveau sont aussi valables pour l'A2000B.

Quelques réserves cependant pour l'A2000A et l'A1000, mais ne perdez pas espoir: des solutions existent pour toutes les machines.

En conclusion

Je dirais: **Joueurs exclusifs**, abstenez vous. Gardez votre A500 et vos ROMs 1.3, les nouveautés du 500 Plus ne vous apporteront rien. **Bidouilleurs malades**, foncez.

Voilà de quoi vous occuper pendant longtemps. **Utilisateurs d'applications et d'utilitaires et joueurs occasionnels**, vous pouvez y aller; vous n'aurez pas beaucoup de problèmes et la plupart de vos logiciels fonctionneront correctement et même parfois mieux sur un A500 Plus que sur un A500.

Le Supra 9600

Chez **Supra**, on pouvait admirer le dernier né des modems, le *Supra 9600*.

Proposé à un prix de 1295 DM (4400 Francs), ce modem supporte les modes CCITT V32 (9600/4800bps), V22bis (2400bps), V22/Bell 21 2A (1200bps) et V21/Bell 103 (300bps).

En standard est intégré le protocole de compression et de correction d'erreur *CCITT V42bis* qui permet des vitesses de transfert allant jusqu'à **38400bps** si votre modem est connecté à un autre modem supportant le protocole V42bis.

On dispose aussi des modes de compression MNP 2-5 permettant des vitesses jusqu'à 19200bps.

Le *Supra 9600* se règle automatiquement au moment de la connection afin d'obtenir les meilleures performances possibles. Il est compatible *Hayes*, et est compatible avec toute machine et tout logiciel de communication.

Aux USA chez certains VPC ce modem est à 479 Dollars avec des frais de port de 45 Dollars. Le seul inconvénient est qu'on vous le livrera avec un transfo 110V que vous devrez changer pour l'utiliser en France.

Les cartes sonores Sunrize

Advanced Systems & Software présentait les **cartes sonores Sunrize** 12 et 16 bits (AD1012 et AD1016) pour A2000 et 3000 qui permettent de traiter le son en temps réel et d'échantillonner à des fréquences très élevées.

La carte 12 bits est proposée à 1095 DM; la version 16 bits à 4000 DM.

Les capacités de la carte 16 bits sont impressionantes: en effet, elle est équipée d'un processeur *DSP56001* de *Motorola* qui délivre une puissance de 12,5 MIPS. Des fonctionnalités comme l'equalizing graphique, filtres digitaux, effets d'écho ou d'environnement sont possibles en temps réel. On peut connecter cette carte par voie digitale directement à des lecteurs *CD* ou *DAT*. Le standard *SMPTE* longitudinal time code permet de synchroniser la sortie Audio avec des sources vidéo à des fréquences de 24, 25 et 30 images par seconde.

Le logiciel ***Studio 16*** livré avec les deux cartes permet l'utilisation de mémoire virtuelle puisqu'on peut sauvegarder les échantillonnages directement sur disque dur. Le port AREXX permet à Studio 16 de communiquer avec d'autres programmes. L'architecture modulaire de Studio 16 lui permet d'évoluer selon les besoins de l'utilisateur.

Sunrize Industries, le créateur de ces cartes travaille avec des sociétés comme **Dr. T** et **Blue Ribbon Sound Works** afin de supporter l'utilisation de leurs cartes par d'autres logiciels. Les possesseurs de ***Bars&Pipes*** pourront donc utiliser *AD1016* comme canal *MIDI*.

Chez ***Advanced***, était également présentée l'extension mémoire ***Blizzard Turbo Memory Board*** qui allie les fonctionnalités d'une extension mémoire pouvant être équipée avec 8 Mo de mémoire et celles d'un accélérateur MC68000 à 14 Mhz. On peut en plus **charger la ROM de l'Amiga en RAM**, ce qui double la vitesse d'accès au système, d'autant plus que la ROM est alors cadencée à 14 Mhz, sans waitstates.

Cette carte était présentée dans un *A500 Plus*. Elle est compatible *WB 2.0* et *ECS*.

Le montage se fait sur le socle du 68000 et peut donc aussi être utilisée dans un *A2000*. Le prix annoncé était 329 DM sans mémoire. Les puces mémoires de type 256K*4 ou 1M*4 peuvent être utilisées.

(*Advanced Systems & Software, Frankfurt. Tél (0) 69-548-8130, FAX -1845*)

SOCIETE NOUVELLE VOXEL DIGITAL SYSTEMS

73 35 12 65

ENCORE DU NOUVEAU EN AUVERGNE !

POUR NOEL, FAITES PLAISIR A VOTRE AMIGA : OFFREZ-VOUS UNE CARTE ACCELERATRICE !



1 CADEAU SURPRISE POUR TOUS NOUVEAU CLIENT !!!!

MATERIELS	
AMIGA 500+, WB V2.0, 1Mb ChipRam	**3290**
idem + moniteur A1083S	5290
AMIGA 500 PSG	**3190**
AMIGA 500 V1.3	**2890**
idem + moniteur A1083S	4890
AMIGA 2000 V1.3	**5490**
idem + moniteur A1083S	7490
AMIGA 3000 25MHz, 5Mo, HD 100Mo, Unix 5.4, écran Multisynch, (QWERTY)	**25990**
CDTV avec 5 Titres	**6590**

PERIPHERIQUES	
Scanners SHARP 16 Millions, A4/A3	N.C.
HP PAINTJET A4 jet d'encre couleur	N.C.
Disques Durs SCSI de 52Mo à 1,6Go	N.C.
Carte AT A2286 Commodore	4990
PROGRESSIVE '040, 28MHz, 4Mb,	**22500**
DOUBLETALK 2000 (réseau Appletalk)	**3950**
Moniteurs Couleur/N&B, 14 à 21" (PAO)	N.C.
VISIONA 24 bits, 2 Mo V-RAM	**29050**
COLORBURST 24 bits + paint	**7990**
HAM-E PLUS 768x560 24 bits	**4750**
A-VIDEO 12 bits, + 3 Softs, A500/2000	**2390**
A-VIDEO 24 bits, 704x580, A500/2000	**3990**

Prix TTC révisables sans préavis

LOGICIELS	
D-PAINT IV, VF par CIS	**950**
SCULPT- Animate 4D	**3590**
ProPAGE V2.0 F	**2390**
ProDRAW V2.0	**1190**
P.P.M. V2.1 F	**3390**
DiskMaster V1.4F	**290**
3D Professional V2.0	**3700**
et tous les autres	N.C.

PRODUITS GVP	
HCD+S2, 52 Mo Quantum 15ms	3690
HD500+, 105 Mo Q, 2Mo - A500	**6990**
COMBO 322, '030 22MHz, 1Mb	7990
COMBO 333, '030 33MHz, 4Mb	14990
A3001-S2, 50MHz, 4Mo	**16990**
G-FORCE '040, 28MHz - A3000	N.C.
Cartes pour HD500+ (dispo fin déc)	
- AT 286, 16MHz	N.C.
- Mini '030, 40MHz	N.C.

AUTRES	
512K + horloge pour A500	450
SYQUEST 44Mo 20ms int.	**3790**
cartouche	850
SYQUEST 88Mo 20ms int.	**6990**
cartouche	990
Modif. A500 v1.3 rév.6 / 1Mb Chip	**550**
XETEC CD-ROM + CD Fish, (int)	**5890**
DIGITIGER 2, Digitaliseur + Filtre	**2950**
etc	N.C.

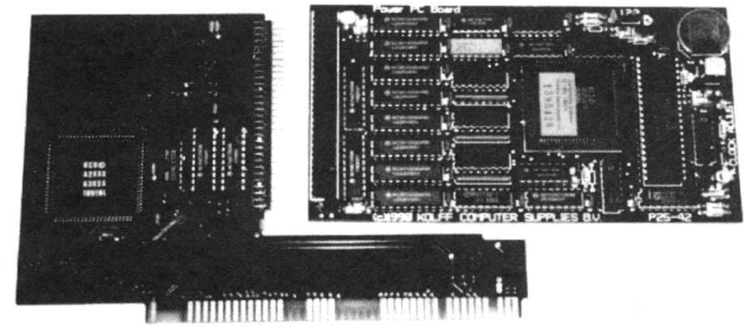
SERVICES "PLUS"

- **Flashage PAO AMIGA - MAC - PC** films & bromures sur Linotronic 330, séparations QuadriChromie, Chromalins ...
- **Sorties couleurs A4 / 16 Mio** sur Imprimante à Sublimation (Qualité Photo !) : **300F TTC**
- Calculs Images & Anims 3D (la nuit), Scans ...

Contactez-nous !

S.N. VOXEL DIGITAL SYSTEMS, Distributeur Agréé COMMODORE-AMIGA 3000, Revendeur GVP, SHARP. Adresse Service VPC, Services PLUS : Boite Postale 38, 63540 ROMAGNAT - Téléphone 73.35.12.65 (répondeur)

Réglement par chèque à la commande, Carte Bleue N.C., en C.R. 50% ALC envoi en port du.



Power PC board de KCS pour A2000

KCS présentait la version A2000/A3000 de son ***Power PC board***, un émulateur *PC XT turbo* supportant le mode *VGA 16* couleurs. La version A3000 tourne plus vite que la version A2000 en raison de la mémoire 32 bits plus rapide de l'A3000. Pour plus d'informations concernant le prix et la disponibilité en France, vous pouvez contacter *BUS Plus* qui en est l'importateur officiel.

(Bus Plus, (1) 45-80-05-66, FAX 45-88-63-82).

L'échantillonneur Maestro

Un bidule très intéressant était visible sur le stand de *Macro-System* (l'éditeur de Médusa, l'émulateur Atari): La carte *Maestro*.

Cette interface audio digital permet tout simplement d'échantillonner en 16 bits et d'éditer du son en provenance d'un lecteur CD équipé d'une sortie directe numérique.

La carte à enficher dans un A2000 ou 3000 possède une interface numérique coaxiale et une interface optique numérique. Elle reçoit directement le son du CD sous forme numérique en mémoire et peut ensuite le sauvegarder sur disque dur, sans perte de qualité.

La sortie audio se fait en 14 bits, et ce sans utiliser la carte Maestro, mais les canaux audio classiques de l'Amiga. Cela signifie que tout Amiga peut jouer les échantillons de *Maestro* en 14 bits sans la carte!

Le logiciel fourni permet les opérations classiques d'édition et de filtrage du son. On peut aussi convertir les échantillons au format 8 bits pour obtenir la compatibilité avec les autres logiciels de traitement du son. On obtient ainsi la meilleure qualité possible en 8 bits qu'un échantillonneur peut offrir sur Amiga.

Maestro échantillonne avec les fréquences suivantes:

- 32 Khz (DAT Longplay)
- 44.1 Khz (CD ou DAT)
- 48 Khz (DAT)

Le prix de 250 DM est vraiment intéressant au regard des capacités de Maestro. *(Macro System, Witten. Tél 0 2302-80391, FAX -80884)*

Maxon présentait la dernière version de son émulateur ST **Chamäleon** pour A500/2000/3000. Ils ont enfin réussi à faire fonctionner leur émulateur sur un A3000 en utilisant le TOS 1.4. Comme je l'ai déjà dit le mois dernier, *Chamäleon* peut émuler jusqu'à 8 ST simultanément, sans toutefois supporter le multitâche, quand un ST fonctionne, les autres sont gelés (comme sous Windows), idem pour AmigaDos. On passe de l'un à l'autre avec la combination de touches <Amiga> <N>.

Vous aurez bientôt droit à un test complet. Chamäleon II avec ROMs ST: 348 DM

MaxonCAD est un produit intéressant de par son prix et ses fonctionnalités. Pour 449 DM on a un logiciel complet de CAO implémentant toutes les fonctions standard: Toutes formes géométriques de base (lignes, cercles, ellipses, arcs, arcs elliptiques), texte en tailles diverses, plusieurs possibilités de conception pour les formes géométriques de base (parallèles, tangentes à deux éléments, cercles tangeants à deux éléments), diverses fonctions de modification (rotation, changement d'échelle, étirement, reflet, séparation, arrondissement), fonctions de mesure etc... Nous espérons que les fonctionnalités très étendues de ce logiciel feront l'objet d'un test prochainement.

Il existe également une version simplifiée à 249 DM ainsi qu'une version turbo (pour les processeurs 68881/2 à 489 DM. On peut également se procurer des bibliothèques d'objets industriels aux normes DIN au prix de 99 DM chacune.

PLP est un logiciel de conception de circuits complet supportant le standard SMD et comportant un routeur automatique. Des cartes de taille variables sont supportées ainsi que des cartes double face.

Le logiciel peut fonctionner en mode entrelacé ou non et comme pour *MaxonCAD*, on peut ajouter des bibliothèques spécifiques. Le prix est de 249 DM.

Sigmath, toujours de *Maxon* est un logiciel éducatif de mathématiques se composant de trois parties distinctes mais intégrées au même logiciel: Analyse de courbes (dérivation, intégrales, calcul de tangeantes et de points nuls, maxima, minima, limites de la fonction, résolution de fonctions différentielles, représentation graphique).

Une partie de calcul matriciel est également intégrée, offrant toutes les fonctions nécessaires. Enfin, la partie statistique avec calcul binomial, calcul et analyse de régressions et résolution d'équations etc... Le tout pour 149 DM.

(Maxon Computer, Eschborn. Tél 0 6196-481811, FAX 0 6196-41137)

Chez **Vortex**, on travaille également beaucoup sur les émulateurs PC. Quand je leur ai demandé s'ils avaient l'intention de faire une version A3000 de ATonce, ils m'ont répondu qu'ils étaient en train de terminer une carte passerelle 386 SX VGA 16 Mhz pour l'A3000 qui devrait sortir en Janvier 92 et coûter environ 1000DM. Elle devrait être présentée la première fois au salon Amiga de Berlin en Mars.

Il y avait bien sûr aussi les cartes accélératrices pour A2000 et A3000 à base de 68040. **RCS Management** et **Progressive Peripherals & Software** présentaient chacun leurs bombes de 25 MIPS cadencées à 25 ou 50 Mhz qui atteignaient des vitesses telles que les programmes de benchmarks plantaient en essayant de calculer leurs performances avec des messages d'erreur du genre *"speed to high, couldn't calculate performance"*... Les prix vont en général de 3000 à 4000 DM, selon la mémoire installée. Les versions A3000 sont moins chères car elles utilisent la mémoire présente sur la carte mère du 3000. L'importateur français pour la carte 64040 de Progressive Peripherals & Software est EVS. La carte de GVP, elle, sera très bientôt disponible. Comme les autres, elle comporte sa propre RAM.

Sachez aussi que **Gold Disk** a annoncé la version 2.1 de Professional Page. Les bugs de la version 2.0 ont été corrigés et cette nouvelle version est censée tourner deux fois plus vite grâce à une nouvelle gestion des fontes. La mise à niveau est gratuite pour les possesseurs de Propage 2.0.

Léon Guilbirds

F.B.I.

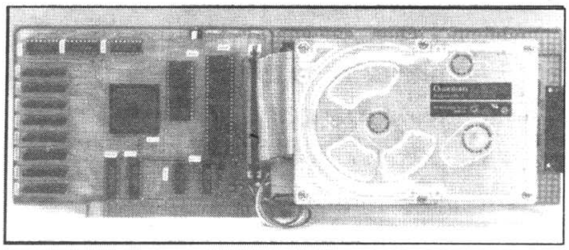
DISQUES AMOVIBLES SYQUEST

SQ555, 20 MS, CARTOUCHE 44 MO COMPRISE
INTERNE......................3690 F   EXTERNE........................5190 F
SQ5110, 20 MS, CARTOUCHE 88 MO COMPRISE
INTERNE......................5390 F   EXTERNE........................6890 F

TEL : (1) 60 13 99 18
18 rue du Dr Roux 91160 LONGJUMEAU
du lundi au vendredi
Vente par correspondance uniquement

DISQUES DURS SCSI ARCHOS POUR AMIGA 500 ET AMIGA 2000

Les contrôleurs ADD d'Archos grâce à leur haute intégration dans un monochip en technologie CMOS à 1,2 µm affichent les meilleures performances du marché (tests DiskSpeed et DiskPerf). 100% français. Robustes et éprouvés : 4 ans d'expérience sur des bornes interactives fonctionnant nuit et jour. Supportent les fonctions SCSI Direct de Commodore et sont gérés avec l'outil standard du 2.0, "HdToolBox". Extension mémoire de 0 à 4 Mo. 7 périphériques SCSI. Autoboot 1.3 et 2.0 en FFS. ADD500 s'intègre parfaitement dans la ligne de l'Amiga. Technologie à très faible consommation sans alimentation externe.

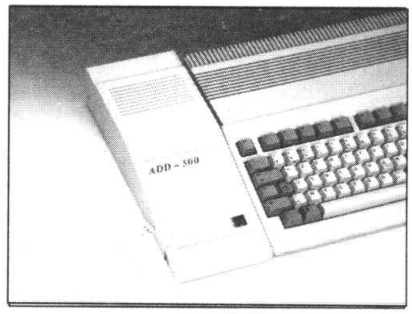


VERSION AMIGA 500

FUJITSU 45 Mo, 25 ms, 0 Ko.................... 3290 F
QUANTUM 52 Mo, 11-17 ms, 0 Ko........... 3490 F
QUANTUM 105 Mo, 11-17 ms, 0 Ko...........4890 F

VERSION AMIGA 2000

CONTROLEUR SEUL.................................1390 F
FUJITSU 45 Mo, 25 ms, 0 Ko..................... 2790 F
QUANTUM 52 Mo, 11-17ms, 0 Ko............ 2990 F
QUANTUM 105 Mo, 11-17 ms, 0 Ko.......... 4390 F



CADEAU : 10 MO DE FREEWARE !
Nos disques durs sont livrés formatés avec 10 Mo des meilleurs logiciels du domaine public (utilitaires, démos, musique, slide-shows, ...)

GARANTIE 2 ANS

MEMOIRES POUR ADD500 OU 2000

KIT512 Ko.........250 F   KIT1 Mo...........500 F
KIT2 Mo .... 900 F   KIT 4 Mo ....1700 F

Classé "le plus complet et le meilleur compromis" dans la comparaison des disques durs pour Amiga 500 (Amiga News sept 91).

PROMOTION STATION A2000

A2000 + moniteur+ DD SCSI 20 Mo + extens. mémoire 0 à 4 Mo......................8890 F

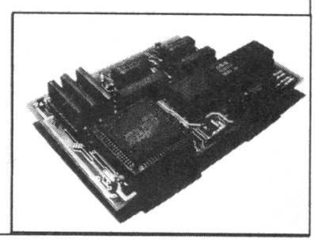
EXTENSION MEMOIRE POUR A2000

2 Mo extensible à 8 Mo par palier de 2 Mo.....1190 F   2 Mo supplém ....900 F

NOUVEAU : CARTE AVIDEO12 ET AVIDEO24

Une merveille d'intégration pour 4096 et 16 millions de couleurs en HIRES OVERSCAN (768 * 580) dans un mode d'affichage standard (rien à voir avec du HAM étendu ou un bricolage du signal vidéo composite). Compatibles avec tous les flickers fixers et genlocks internes et externes : trois niveaux d'incrustation possibles. S'installe à la place de Denise. Workbench en transparence. 100 % français. Accepte tous les formats de l'Amiga plus les formats IFF ILBM en 12,15,18,21 et 24 bits. Interfaces AmigaDOS et AREXX. Logiciel de dessin AVPaint fourni en standard avec le logiciel d'animation OPERA. Possibilité de "double buffering" 2 x 12 bits sur AVideo 24 pour animation jusqu'à 17,5 images/sec. Contrôleur de disque spécial d'ARCHOS pour des animations "direct to disk" jusqu'à 2 Mo/sec. Sortie simultanée sur deux écrans pour AVideo24 : un écran vidéo 24 bits et l'écran Amiga avec flicker fixer en 12 bits. Logiciel de dessin professionnel TVPaint en sus. De nombreux logiciels de la PAO au 3D disponibles très prochainement sur AVideo.

AVIDEO 12 ....2490 F   AVIDEO 24 ....4490 F   TV PAINT.......................2390 F



AMIGA 500

A500...2790 F A500 + monit....4790 F CADEAU : EXTENSION MEMOIRE 512 Ko !
A500 PLUS (WB 2.0, NOUVEAU CHIPSET, 1MO CHIP RAM)..2990 F

AMIGA 2000

A2000, unité centrale..................5190 F   A2000 + moniteur....................6890 F

AMIGA 3000

A3000 25 Mhz,WB 2.0, Unix 5.4, 5 Mo ram, DD 100 Mo, Multisync.................25500 F

EXTENSION MEMOIRE TRANSFORMABLE EN CONTROLEUR SCSI

Idéal pour un premier équipement : extension mémoire pour Amiga 2000, 2 Mo extens.à 4 Mo, transformable en contrôleur SCSI ....1690 F   Kit de transformation ....600 F

PERIPHERIQUES

Lecteur interne 3"1/2 pour A500...............530 F   Lecteur interne 3"1/2 pour A2000...............650 F
DD (seul) SCSI Seagate, 20 Mo, 28 ms...1490 F   DD (seul) SCSI Fujitsu, 52 Mo, 11ms.......1990 F
DD (seul) SCSI Quantum, 52 Mo, 11ms..2190 F   DD (seul) SCSI Quantum, 105 Mo, 11 ms.3690 F
A2630 : CARTE ACCELERATRICE 68030 COMMODORE 25 MHZ, 2 Mo extens à 4 Mo...........4890 F
A2286 : CARTE PASSERELLE AT, 1Mo ram, lecteur 5" 1/4, DOS 4.01.......................................4590 F

MEMOIRES COMPOSANTS

MEMOIRE, boîtiers ZIP ou DIP, (256Kb*4 ou 1Mb*4), le Mo..500 F
SupAgnus.......520 F   Rom1.3.........199 F   8520...........120 F   clavier A500 .... 410 F

PROMO POUR AMIGA 500 :
EXTENSION MEMOIRE 512 Ko (SANS HORLOGE).. 250 F
EXTENSION MEMOIRE 512 Ko (AVEC HORLOGE)..280 F

INFOGRAPHIE

REAL 3D..........1490 F   VERSION PRO ....4390 F   ART DEPT PRO............1690 F
PUBLISHING PARTNER ....1790 F   DIGITALISEUR DIGITIGER II .... 2950 F

Tous nos prix sont TTC. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Matériel garanti un an sauf disques durs. Frais de port 60 F sauf machines (nous consulter)

BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI, 18 RUE DU DR ROUX, 91160 LONGJUMEAU TEL : (1) 60 13 99 18

NOM ____________ ADRESSE ____________
CODE POSTAL ____________ VILLE ____________
Règlement à la commande ou en contre-remboursement
par carte bleue N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date de validité |_|_||_|_| DATE   SIGNATURE

DESIGNATION	QTE	MONTANT
frais de port		
TOTAL		

HAM-E PLUS & AVIDEO 24

Essai comparatif
+ DCT , un premier contact

Un nombre grandissant de cartes graphiques font leur apparition sur Amiga. Certaines sont déjà importées en France, d'autres y sont fabriquées, et toutes ont pour but de faire progresser l'Amiga vers un nouveau monde de l'image.

Dans cet article nous allons essayer de faire le point sur deux d'entre elles, bien distribuées et dont les prix sont parmi les plus abordables sur le marché. Chacune des deux présente des avantages et des inconvénients. Après de nombreux essais on peut maintenant faire quelques affirmations qui, nous l'espérons, vous aideront à voir clair dans ce monde multicolore.

LE HAM-E "Plus"

Sous ce nom se cache un produit intéressant sur bien des points mais souffrant aussi de quelques défauts dus à son principe même. Avant toute chose une petite mise au point: Non, le HAM-E plus n'affiche pas dans le mode Hires (768x580) en 24 bits comme on voudrait bien nous le faire croire. Il est vrai que comme Digiview4, par exemple, le Ham-E+ est capable de traiter un fichier 768x580 24 bits et de l'AFFICHER dans son mode maximum (pixel écran) de 384x580 en 18 bits (ce qui est la basse résolution entrelacée de l'Amiga mais en 262 144 couleurs). Le reste est une astuce "d'anti-aliasing" électronique"; nous y reviendrons plus tard.

Dans le nom HAM-E se trouve bien sur le fameux HAM qui a fait et fait encore les beaux jours de l'Amiga. Nous n'allons pas revenir sur le principe du mode Hold And Modify, sachez seulement que sur le "E", on opère désormais le calcul des couleurs sur 256 registres (ou 512 en entrelacé) affiches sur la première ligne de l'image. Les différents modes d'affichage proposés par le Ham-E (plus ou non) sont ceux-ci:

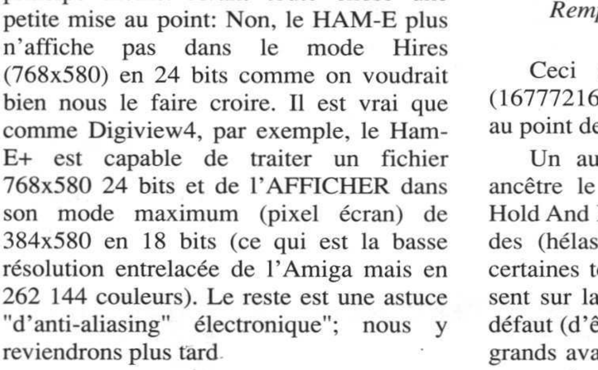
- 384 x 570 (Lores/Lace) en 18 bits
- 384 x 570 en 256 couleurs
- 384 x 570 en 256 niveaux de gris

Remplacer 570 par 285 pour le non-entrelacé.

Ceci sur une palette de 24 bits (16777216 couleurs). Le reste n'existe pas au point de vue de l'information affichée.

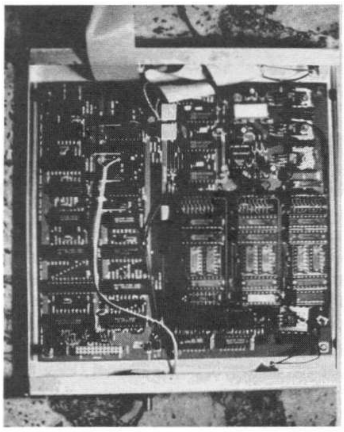
Un autre point est que comme son ancêtre le Ham, le Ham-E est aussi un Hold And Modify et possède donc lui aussi des (hélas) contraintes de proximité sur certaines teintes. Ceci évidemment se ressent sur la qualité globale de l'image. Ce défaut (d'être en Ham) est en fait un de ses grands avantages par rapport à ses confrères qui affichent des montagnes de couleurs. En effet le Ham a toujours été peu gourmand en mémoire et son fils le Ham-E, possède lui aussi des sauvegardes rapides et peu coûteuses en place. C'est le grand atout du "E".

Une image "E" prendra au maximum 183 Ko contre près de 700 Ko pour son homologue en 24 bits IFF. Cependant la qualité n'est pas la même bien que sur certaines images, le 384x570x18 arrive à fournir une bonne tenue face au 24 bits (pour une résolution identique).



Un atout pour tout ce qui sera manipulation des images et par conséquent les animations.

L'autre avantage du Ham-E sera commercial. Le produit étant américain, il



est évident que l'adaptation des logiciels standards de l'Amiga sera disponible rapidement, la modification étant uniquement logicielle. Pour la petite histoire signalons que le logiciel ***Spectracolor*** (exemple ***Photon Paint*** + animation), est maintenant disponible au format Ham-E.

Quelle différence entre le Ham-E et le Ham-E "PLUS"? Comment peut-on transformer 384 pixels en 768 hors de l'Amiga seulement avec le signal RVB ?

Les programmeurs de chez Black Belt System y sont parvenus: Chaque gros pixel (384 par ligne) va se trouver, par l'intermédiaire d'un dispositif matériel, réduit de moitié. Le balayage horizontal va être doublé et donc les pixels étant toujours de 384, il va falloir remplir les 384 nouveaux (entre chaque original) par des informations. Cette information sera la demi-teinte combinée du pixel de droite plus celle du pixel de gauche. C'est donc un anti-aliasing (smoothing pour les amoureux de Dpaint) hardware. C'est maintenant une image sur votre écran de 768x570

pixels avec un fichier de 384x570; voilà la ruse.

L'inconvénient est que même si vous chargez un ficher que vous avez créé ailleurs en 768x570, il sera transformé par le Ham-E en 384x570. Cette image sortira sur votre prise vidéo en 384x570 et sera traitée par le module "plus" pour faire paraître 768x570; mais cette image ne sera plus la même que votre fichier originel. La preuve est simple à réaliser: tracez des lignes verticales blanches espacées de 1 pixel sur fond noir en 768x570. Sauvez l'image et rechargez la en Ham-E plus, vous verrez le résultat. Le Ham-E "Plus" n'affiche pas toute l'information contenue dans un fichier ayant 640 (ou 768 pour l'Overscan) pixels par ligne.

Quoiqu'il en soit ce procédé est ingénieux et dans certains cas même si la qualité d'image n'en est pas franchement améliorée, certaines contraintes de proximité s'en trouvent atténuées. Est-ce que la différence de prix entre le "E+" et le normal vaut le coup ? A vous de décider. Sachez qu'elle est de 1500 Francs.

L'implantation du Ham-E aux Etats-Unis va être la grande force pour sa future logithèque. Son aspect extérieur étant assez imposant (Alim+boitier+câbles), il a le bon côté d'être adaptable sur tout Amiga, contrairement à d'autres cartes.

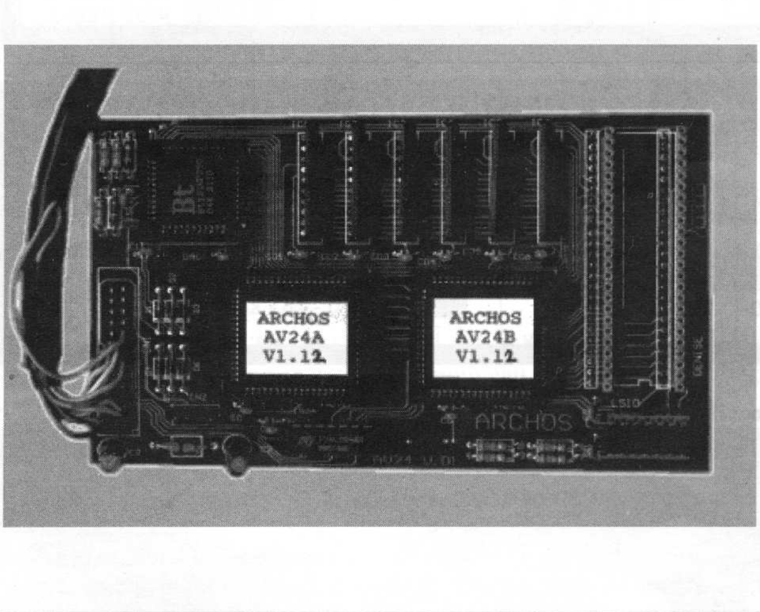
L'AVideo 24

Voici une autre carte vidéo intéressante pour nous de par son prix et ses performances. Tout comme sa petite soeur l'**Avideo 12**, elle possède aussi la double incrustation possible et toutes les particularités déjà décrites pour la 12. Cette carte 24 bits (16 777 216 couleurs) de conception et fabrication française (Archos) propose quant à elle réellement la visualisation de tout fichier au format IFF Amiga quelque soit sa résolution et ce jusqu'à 768x580 pixels avec la possibilité d'afficher 24 bits par pixel. C'est donc une véritable carte 24 bits sans contraintes de proximité et en Hires. Je répète que la résolution est de 768x580 en 24 bits sans contraintes. Du jamais vu sur Amiga à ce prix.

La qualité des images est époustouflante, surtout pour les personnes amoureuses d'images de synthèses créées avec ***Imagine, Sculpt, Silver, Real*** et ***Volumm 4D*** ou plus généralement tout logiciel sachant créer un fichier IFF 24 bits. Tout comme l'Avidéo 12, la 24 s'insère à la place de Denise et possède sa propre mémoire vidéo (3Mo) ce qui libère la RAM de l'Amiga lors de l'affichage de ces images. Petit inconvénient, elle ne peut se monter sur un 2000 équipé d'une carte de type Hurricane qui se pose sur le 68000 (problème de place). Sur un 3000 sa hauteur rend difficile l'emploi du 4ème slot. Sur un 500 le problème va résider dans comment sortir le nouveau connecteur RVB livré avec la carte et sans lequel on ne peut visualiser le 24 bits. Ceux-ci sont des problèmes que l'on peut essayer de résoudre si on le veut bien et qui n'entravent en rien le fonctionnement de la carte.

Pour le moment seuls 3 logiciels existent pour cette carte (comme pour l'Avideo 12): ***AvPaint*** et ***Opéra*** par Archos et ***TVpaint*** par Tecsoft. Pour le reste il ne semble pas imaginable que avant un certain temps des logiciels connus (genre ***Spectracolor*** pour Ham-E) soient adaptés pour Avideo 24 ou 12. Comparez la qualité d'un même fichier image créé par exemple avec Volumm 4D en 768x580 24 bits, sur l'Avideo 24 et le Ham-E+. Si à trois mètres de l'écran, la différence n'est pas flagrante, dès que l'on se rapproche un peu, la faiblesse en résolution du Ham-E+ (384), certaines contraintes et le manque de couleurs dans des dégradés proches, font qu'il n'y a plus de comparaison possible.

Cette observation n'a pas pour but de dévaloriser le Ham-E mais on compare ici la qualité d'affichage.



Côté animations, le Ham-E se montrera dominateur. L'Avidéo 24 n'est pas tout à fait une carte 24 bits. Effectivement, elle affiche l'image en 24 bits, conservant donc toute la palette initiale, mais ceci se fait en deux affichages de 12 bits. Cette particularité s'entrevoit après le chargement juste dans la fraction de seconde entre les deux affichages 12 bits; c'est fugitif mais visible. Quoiqu'il en soit, le résultat final est vraiment 24 bits.Cette particularité sera pourtant un problème majeur lors de l'animation, car le ralentissement va se trouver trop important pour pouvoir travailler en 768x580 24bits animé. Il sera cependant possible de travailler avec une résolution identique au Ham-E, mais l'Avideo24 restera toujours plus lente que lui, et ce même en 384x570 24 bits animé.

La solution est évidente: il convient de réaliser des animations en 768x580 12 BITS et le tour est joué. Les animations seront alors plus fluides mais au détriment de la couleur (4096). Cependant pour beaucoup d'animations le 12 bits est suffisant même en usage plus professionnel. Mais quel logiciel va créer ces animations 12 bits ?

Pour le moment seuls ***Imagine*** et ***Turbo-Silver*** sont capables de générer des animations en 12 (ou 24) bits au format anim IFF. On en revient toujours là.

A qui s'adressent ces cartes?

De par leur prix, au grand public avant tout.

- 2390 F pour l'AVIDEO 12
- 3990 F pour l'AVIDEO 24
- 3250 F pour le HAM-E
- 4750 F pour le HAM-E "PLUS"

Pourtant les capacités graphiques de l'Avideo 24 la rapproche plus du milieu professionnel. La qualité d'affichage et les spécificités d'incrustation (comme la 12) peuvent lui permettre de réussir. Le manque de logiciels spécifiques est pour l'instant l'obstacle qui la freine.

Le Ham-E pour sa part est plus orienté vers les graphistes amoureux de l'Amiga et trouvant que 4096 couleurs pour dessiner, c'est un peu faible. Avec lui ils auront 262144 couleurs à choisir sur une palette de 16.8 millions. L'animation en 18 bits (avec contraintes) ou en 256 couleurs sans contrainte sera un de ses points forts dans l'avenir.

Comparer ces deux cartes n'était peut-être pas évident, vu leur différence de conception, mais elles visent le même marché. Le tableau ci dessous va essayer de résumer tout cela.

DERNIERE MINUTE

Le DCTV

CIS à Bordeaux nous annonce la commercialisation de cette carte pour Amiga. Une premiere approche nous a permis de nous faire une idée des performances qu'elle va nous offrir.

Tout comme le Ham-E, elle travaille dans un mode spécifique et un codage particulier des couleurs pour offrir un fichier aussi petit que possible. Les résolutions utilisées sont les mêmes que pour le Ham-E (Lores, entrelacé ou non). L'avantage de cette carte est qu'elle offre réellement la couleur 24 bits à l'écran, donc la totalité de la palette pour l'image.

Autre point important: aucune contrainte de proximité n'a été apperçue sur l'écran. La grande force et la raison d'être du DCTV est qu'il possède en standard la digitalisation couleur 24 bits (dans ses résolutions) à partir d'un signal vidéo composite couleur. La vitesse de capture d'une image se situe aux alentours de 10 secondes (à comparer avec les trois fois 20 secondes pour **Digiview**).

Livré avec un logiciel de Paint qui m'a semblé assez complet et rapide et des utilitaires de conversion des fichiers DCTV en IFF 24 bits ou autres, il fonctionne sur tout Amiga équipé de 1 Mo de Ram et ne nécessite pas de carte accélératrice. Il se présente sous la forme d'un petit boitier externe (donc pour tout modèle d'Amiga), se connecte sur le port vidéo et le port parallèle (pour la digitalisation), et visualise ses images par l'intermédiare d'une sortie vidéo composite PAL. Ceci est surement le point le plus faible ou le plus intéressant selon le travail désiré. La sortie composite pose tous les inconvénients du signal composite (par rapport à l'RVB), mais offre aussi la possibilité de se connecter directement sur un magnétoscope pour un enregistrement direct des images ou animations. Un test plus sérieux sera éffectué prochainement dans Amiga-News. Son prix (aux environs de 5000 - 6000 francs) le situe complètement en concurrence avec l'AVidéo 24 et le Ham-E.1

Eric Laffont

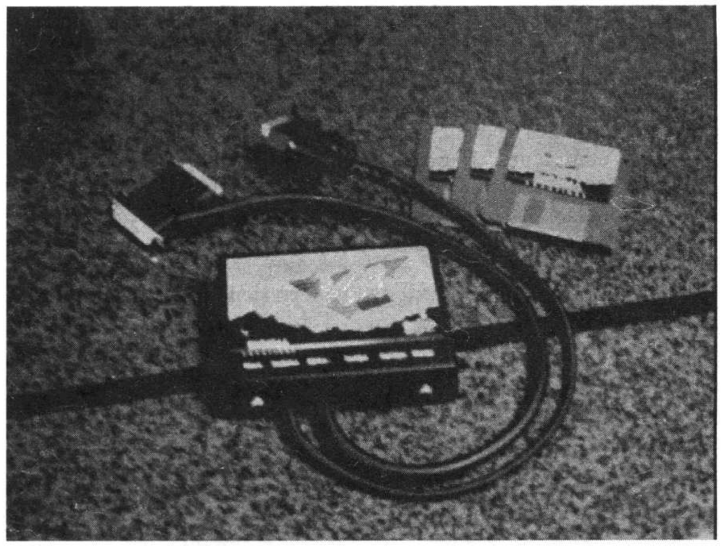


TABLEAU COMPARATIF

	RAM	Graphisme	Animation	Intégration dans Amiga	Logiciels Futur	Dessin	Synthèse (IMAGE)	Qualité / Prix	Prix
AMIGA HAM	AMIGA	***	******	——	********	******	***	——	——
AVIDEO 12	1.2Mo (1)	*****	*****	*******	****	***	****	******	2390
AVIDEO 24	3.0 Mo (1)	********	—— (3)	*******	****	****	********	********	3990
HAM–E (et +)	AMIGA (2)	*****	*******	****	******	******	******	******	3250 Ham-E 4750 Ham-E +

	Résolution Maxi (6)	Pixel Bits /Palette Bits	Pixels Ecran	Sortie Vidéo	Digitaliseur	Forme Pixel	Taille Fichier (7)	Formats supportés (sans conversion)
AMIGA	768x592	4 / 12 (4)	454 656	R.V.B	Non	■	70 - 130 ko	IFF 1 à 6 bits HAM
AVIDEO 12	768x580	12 / 12	445 440	R.V.B	Non	■	300 - 600 ko	IFF 1 à 24 bits
AVIDEO 24	768x580	24 / 24	445 440	R.V.B	Non	■	600 - 1300 Ko	IFF 1 à 24 bits
HAM–E (et +)	384x570	18 / 24 (5)	218 880	R.V.B	Non	▬	150 - 185 ko	IFF 1 à 24 bits HAM-E - Gif

(1) Mémoire comprise avec la carte
(2) Nécessite 1.5Mo (5Mo recommandes pour IP)
(3) Non Testé (logiciel non terminé lors du test)
(4) Ne pas oubler le mode HAM et Dynamic
(ces modes possèdent des contraintes de proximité pour les couleurs)
(5) Avec contraintes de proximité pour les couleurs)
(6) Information sortie Amiga
(7) Généralement constatée

ILS ARRIVENT SUR

3615 Load

A.E. 89-190

MACHINES, LOGICIELS, PERIPHERIQUES, LES IMPORTS DES 4 COINS DE LA PLANETE AUX MEILLEURS PRIX, LIVRES CHEZ VOUS

Aujourd'hui, Load accueille **PLANETE COMPUTER**, un gigantesque choix de produits des prix IMBATTABLES.

PLANETE COMPUTER c'est plus qu'une nouvelle rubrique de LOAD, c'est un hypermarché planétaire entièrement consacré aux micro-ordinateurs et aux consoles de jeux, ouvert 24/24 heures et accessible de votre salon, à l'aide d'un simple Minitel.

Vous choisissez, vous commandez, vous êtes livrés à domicile.

De plus, chaque semaine, des **promos exceptionelles** seront signalées sur des produits PLANETE COMPUTER. Si vous n'y croyez pas, venez vous rendre compte par vous-même...

Tous nos prix sont donnés TTC dans la limite des stocks disponibles.

DES PRIX PLANETE

Extension mémoire 512Ko pour ATARI STE : **250 F**

Extension mémoire 1Mo (2Mo de mémoire CHip) pour AMIGA 500+ : **590 F**

Carte SOUNDBLASTER version 2 pour PC : **1090 F**

PLANETE COMPUTER

DES PRIX PLANETE

10 Disquettes 3,5' HD : **59 F**

Et les consoles SEGA MEGADRIVE, NINTENDO SUPER FAMICOM, SNK NEO GEO et NEC A DES PRIX PLANETE...

Load, le serveur international des passionnés d'informatique

LOAD c'est toujours la **messagerie internationale**, la possibilité de dialoguer en direct avec toute la planète. C'est aussi le **téléchargement** de programmes avec un catalogue de softs impressionant pour **AMIGA**, **ATARI ST** et **PC**. Rapide, efficace et économique pour vous procurer en quelques minutes les softs dont vous avez besoin.

NOUVEAU et GRATUIT

LOAD vous propose **SMODEM** ™ son nouveau protocole de téléchargement.

Utilisation simple, fiabilité maximum, conforme aux normes CCETT, avec lui vous pourrez télécharger un fichier en plusieurs sessions, transférer automatiquement une série de fichiers ou reprendre un téléchargement accidentellement interrompu..

Bon de commande du kit de téléchargement Load par minitel :

Nom : .... Prénom : .... Adresse : ....

Code Postal : .... Ville : .... Machine (Marque, format disquette) : ....

O Je souhaite recevoir le protocole de téléchargement **gratuit** et le câble pour 95 FF.

O J'ai déjà le câble, je ne souhaite recevoir que le protocole de téléchargement **gratuit.**

O Je souhaite recevoir la disquette d'utilitaires Load (protocole, archiveurs, anti-virus) pour 45 FF.

Date et Signature (des parents pour les mineurs)

Renvoyez ce bon et votre réglement à J.M.D. Communication sàrl, 13 rue de Champagne, 57157 Marly, FRANCE

ANEWS DEC

DIGITALISEURS DigiTiger VidiChrome

*Depuis l'arrivée des cartes 12 et 24 bits le mode HAM est quelque peu délaissé et les nouveaux logiciels en 4096 couleurs font un peu moins parler d'eux (exception faite de Dpaint4). Mais le "Hold-And-Modify" n'est pas mort preuve en est les deux digitaliseurs que nous avons testés ce mois-ci l'écossais **VIDICHROME** de la société Rombo Ltd et l'allemand **DIGI TIGER II** de Klaus D. TUTE.*

Depuis la sortie du célèbre *DigiView*, peu de gens se posent la question lors de l'achat d'un digitaliseur en 4096 couleurs et rare sont les revendeurs qui proposent des solutions en digitalisation ham autre que le programme de *Newtek*. C'est pourquoi nous avons testé ce mois-ci pour vous, ***DigiTiger II*** et ***Vidichrome***.

Digi Tiger II

Ce digitaliseur nous vient de Hanovre et est importé en France par la société *Avancée*. Il se présente sous le forme d'un boîtier "tigré" intégrant l'interface de numérisation et un filtre électronique RVB automatique.

En face avant, on trouve quatre boutons de réglages: synchronisation, luminosité, contraste, saturation. Sur l'arrière sont regroupés une entrée vidéo (cinch), une alimentation (transfo 220/12v fourni) et le câble pour la connection sur le port parallèle de l'Amiga.

Le logiciel de pilotage

Il est disponible en version 68000 et 68030 en anglais ou allemand, mais malheureusement la documentation est pour le moment en allemand. J'espère que cela ne faussera pas trop mon test car je ne suis pas un disciple de Goethe.

On choisit d'abord la résolution de 320x256 à 704x560 puis on demande le mode test qui affiche à l'écran deux images par seconde permettant de juger de la qualité de la numérisation et d'affiner le réglage. Une fois l'image bien équilibrée on a le choix entre la digit en noir et blanc, en sépia, en fausses couleurs ou en vraies avec un choix allant de 2 à 4096 couleurs.

Si on utilise une source vidéo couleur, la capture se fait en trois passes (rvb) automatiques en 8s. Si on a une caméra noir et blanc le programme demande le changement du filtre. Entre chaque passe, apparaît à l'écran (voir fig 1) un tableau pour le choix des paramètres couleurs, puis votre chef d'oeuvre.

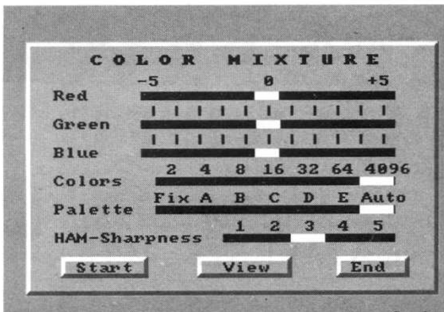
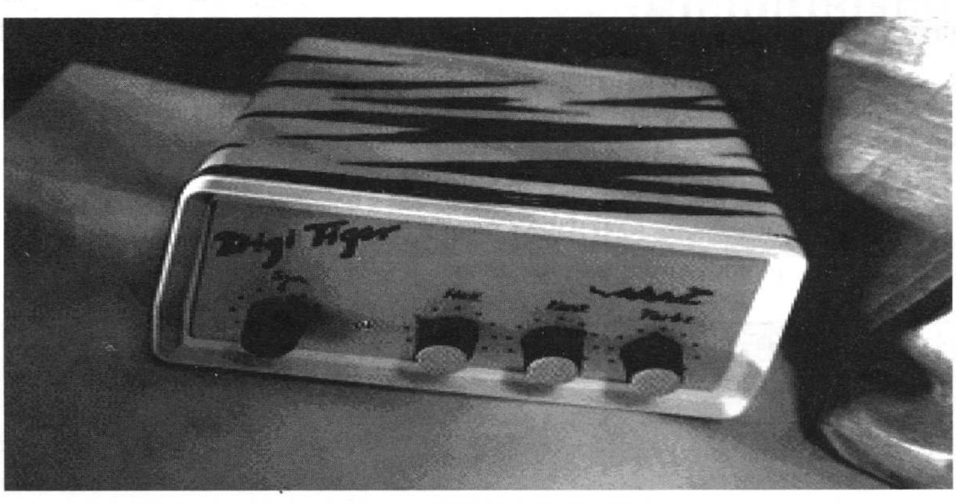


fig 1



Mon avis

J'ai aimé:
- la rapidité
- les réglages lumière, contraste, saturation
- la synchro réglable

J'ai regretté:
- la documentation en allemand
- l'automatisme non débrayable de la digit lorsque l'on utilise une source vidéo couleur. Une option supplémentaire de digit par composante serait la bienvenue.

En ce qui concerne le rendu final, je préfère le "grain" *Digiview*, je trouve le filtrage du ***DigiTiger*** un peu "dur" mais ça c'est une affaire de goût.

Prix : 2950 frs
Importateur: AVANCEE
27 rue St Yves 75014 Paris
tél:(1)43-35-30-18 fax:(1)43-20-24-48

VidiChrome



Je vous avais déjà parlé dans le n°38 de septembre du ***Vidéo Frame Grabber Vidi*** de la société ***Rombo Ltd,*** ce digitaliseur permet je vous le rappelle la numérisation en temps réel en 16 niveaux de gris.

VidiChrome est l'extension logicielle permettant la digitalisation image par image en HAM avec ce même interface, il est livré avec un jeu de filtres celluloïd et en option avec un filtre électronique (j'ai fait le test avec un DG88 de Sattelite et Télévision ca marche aussi très bien).

Le Hard

Un rappel pour ceux qui n'auraient pas lu mon article de septembre: l'interface hard du "***VIDI-AMIGA***" se connecte sur le port parallèle de l'A500 et son alimentation électrique se fait par l'intermédiaire du port 2ème lecteur. Ce produit ciblant avant tout le marché de l'A500, il vous faudra acheter un adaptateur si vous voulez le faire fonctionner sur un A1000 (port parallèle femelle sur A500, mâle sur A1000). Sur l'A2000 le problème de connection vient du fait que le port parallèle est juste à côté du port écran et l'encombrement du boitier ***"VIDI-AMIGA"*** occulte ce dernier, deux solutions s'offrent à vous :

- la première, est d'utiliser la sortie monochrome de l'A2000 pour connecter votre moniteur
- la seconde consiste à acheter un câble d'extension pour le port parallèle, mais attention, n'achetez pas n'importe quoi car la rapidité du transfert des données pourrait s'en trouver altérée et de ce fait le "***VIDI-AMIGA***" ne serait pas utilisé au maximum de ses possibilités. Sur l'arrière du boitier vous trouverez une entrée cinch aux normes PAL pour la connection de votre source vidéo et deux boutons vous permettant d'ajuster le contraste et la luminosité. Il y a aussi une vis qui change la fréquence de digitalisation et permet de compresser ou d'étendre l'image écran horizontalement mais ce réglage effectué en usine n'est à modifier qu'en cas de force majeure.

La Capture

Les images sont numérisées en 320x256 ou 320x512 (pas d'overscan) en 4096 couleurs. On prévisualise l'image ce qui permet d'ajuster, soit sur le boitier de l'interface le réglage du contraste et de la luminosité, soit avec le clavier l'ajustement vertical de l'image et un réglage fin de la luminosité. La capture se fait tout naturellement en trois passages soit en mode automatique si vous possédez un filtre électronique, soit en mode manuel. Si vous n'êtes pas entièrement satisfait du rendu, une option de lissage très efficace vous permet d'"adoucir" votre image.

Vous pouvez aussi rendre la numérisation plus ou moins sensible à l'une ou l'autre des trois composantes; dans le cas d'une image à forte dominante c'est très utile.

Prix: 1290frs livré avec trois logiciels Vidigrab digit en temps réel, VidiChrome digit HAM et Photon Paint dessin en HAM, le jeu de filtre celluloid et une documentation en francais.

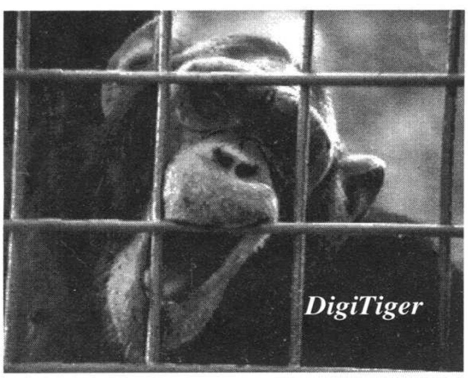
Importateur:

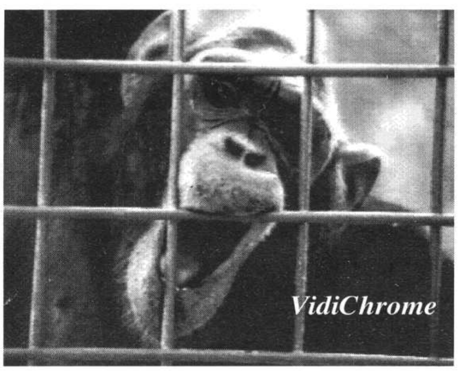
Conclusion

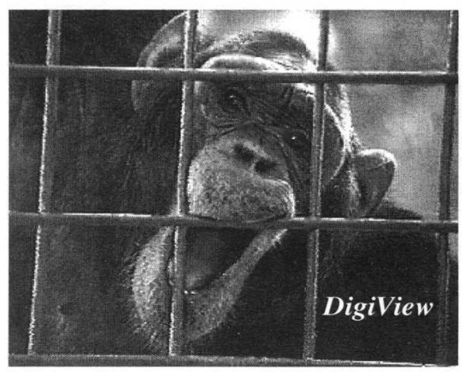
Les résultats sont satisfaisants et le mode HAM est bien géré, ces deux programmes sont malgré tout moins complets que *DigiView* qui reste mon préféré. Si vous avez l'intention d'acheter un digitaliseur faites vous faire une démo car chaque logiciel a son "grain" et dans ce cas vous êtes seul juge.

Dernière minute: Régis Rampnoux, un fidèle lecteur m'a envoyé une disquette de démo du digitaliseur ColorPic. Les images sont superbes et j'espère faire un test très prochainement.

Jean Luc FAUBERT


DigiTiger


VidiChrome


DigiView

GENLOCK TEST COMPARATIF

Comme je vous le disais dans mon introduction, j'ai été convié à assiter à un test comparatif de genlocks par l'association "*Les Films du Genièvre*", je vous avais déjà parlé d'eux à l'occasion de stage Amiga/vidéo qu'ils organisent à Cahors. Etaient présents à cette réunion nos confrères de Commodore Revue et des professionnels de la vidéo.

Les genlocks en test étaient :

- VideoMaster (pal-yc)
- carte Magni (pal)
- GST 2500 (pal-yc-rvb-yuv)
- GST gold Pro (pal-yc)
- Neriki (non testé, malheureusement le modèle prêté est arrivé déréglé).

Les tests ont porté sur la mesure des signaux de la sortie PAL: contrôle signal burst, chroma et synchro, le codage de l'Amiga, incrustation avec une source BVUsp, contrôle de la transparence du genlock sur la source vidéo... Si en deux heures on ne peut pas tout voir, le déroulement du test a permis de se faire quand même une idée; bons résultats dans l'ensemble, les codeurs sont très proches les uns des autres avec à mon goût un petit plus pour la bonne chroma du *Vidéomaster* et un moins pour les couleurs saturées du *Magni*. Cette sélection nous a permis de vérifier la qualité croissante des genlocks pour l'Amiga avec des modèles pour (presque) toutes les bourses, le choix dépendant de vos besoins chaque modèle ayant ses spécificités comme le mélangeur externe du *Magni* ou les entrées/sorties YUV pour enregistrement en BetaSP (le must) du *GST2500* .(*voir test détaillé dans n°37 Neriki, n° 40 GST2500 et bientôt le Vidéomaster*).

Je tiens à remercier "*Les Films du Genièvre*" pour leur initiative et leur accueil, en espérant que l'expérience sera renouvelée, pour les cartes graphiques ou la nouvelle génération de genlock numérique qui ne va pas tarder à arriver.

A suivre .....

Jean Luc FAUBERT

A500 Plus : premières impressions

Xavier Leclercq

A première vue, la machine est la même. Son aspect extérieur est presque identique. Mais si l'on pousse un peu l'investigation pour fouiller ses entrailles, on peut faire d'étranges découvertes...



L'A500 Plus entre dans le club des privilégiés: vous pouvez avec cette machine bénéficier de 2 mégas de chip memory. L'alimentation de l'Amiga 500 "normal" est équipée d'un transformateur, montage électrique permettant d'abaisser la tension sortant de vos prises de courant à des tensions plus digestes pour votre Miga (+5 et +- 12 volts). Mais un transformateur coûte cher et pèse lourd, et comme l'économie est reine partout, Commodore a tenté de réduire ses charges au maximum en éliminant le transformateur du circuit d'alimentation. L'alimentation de l'A500 Plus est une alimentation par découpages utilisant un circuit électronique pour obtenir le bas voltage souhaité. Résultat: l'alimentation est du style "produit light", c'est-à-dire "plus léger que moi tu meurs... " Mais le bilan global est des plus positifs. D'abord, cela coûte moins cher, et cela chauffe moins. Ensuite si l'ancien modèle d'alimentation avait une puissance de l'ordre de 24 watts, celle de l'A500 Plus est portée à plus de 37 watts. Conséquence naturelle:

L'A500 Plus consomme "plus" et son alimentation est incompatible avec les anciens modèles ! J'ai moi-même essayé d'échanger les alimentations avec à la clef un résultat catastrophique: plantage de la machine et affichage de signes cabalistiques d'origine inconnue à l'écran...

Le clavier:

Pas de problème de compatibilité du côté du clavier. Il reste conforme aux autres modèles. Deux détails positifs à ajouter. Le premier est un bout de métal courbé qui fait office de contact entre le métal du clavier et l'armature principale de la carte mère (tout simplement pour obtenir une meilleure masse). Ceci devrait avoir pour conséquence moins de risque de pannes. Le deuxième détail est un module de plastique supportant la plaque métallique, qui protège la carte mère, et placé en dessous du centre de gravité du clavier. (La plaque métallique se courbait très facilement sur les anciens A500).

La carte mère

La carte mère est de révision 8A. Ce qui frappe de prime abord, c'est l'aspect particulier du circuit contenant le KickStart 37.175. Le chip est en effet unique (puce de 512K c'est-à-dire de 524296 octets) et est moins long que le support lui-même laissant deux récepteurs du support à l'air libre! Il y a plus d'éléments passifs (résistances, condensateurs), mais l'emplacement des circuits comparé à la mother board V6a est identique. On remarque l'horloge qui est maintenant intégrée à la carte. La batterie de sauvegarde est très visible, placée légèrement en dessous du drive interne. Il y a maintenant un méga de chip memory sur la carte mère. L'aspect général de la carte reste irréprochable. Une remarque en ce qui concerne l'extension de mémoire de un méga de chip RAM. Il faut bien faire attention à l'enfoncer à fond dans le bus sinon elle ne fonctionne pas du tout.

L'horloge:

Je n'ai pas pu faire fonctionner l'horloge et j'en ignore complètement la raison... J'ai démonté complètement la machine et vérifié la tension aux bornes de la batterie (4,5 volts), ce qui semble correct. L'électronique en est pourtant fort simple. Il est même possible de la régler grâce à une petite résistance variable. (La fréquence de l'horloge principale -rien à voir avec l'autre horloge- n'est pas la même sur un A500 Plus NTSC ou PAL: 7,16 contre 7,09 Mhz...)

C'est un scandale...

C'est en consultant le manuel technique que je suis tombé sur une phrase scandaleuse (en bas de la page E-16 du schéma de principe de l'horloge): "The home of the infamous clock virus". (Et ceci dans un manuel Commodore livré avec chaque Amiga 500 Plus !). Même si c'est une tentative d'humour, tout le monde n'a pas l'esprit large. Cela risque d'être mal compris ! En clair: un virus dans l'horloge n'est pas possible. Je n'apprécie pas ce genre de phrase qui, colportée par une rumeur tout aussi idiote, risque de causer du tort à la machine.

Le software:

J'ai d'abord trouvé le système encombrant et "lourd" à l'emploi. Mais les possibilités sont plus grandes une fois la période d'apprentissage terminée. Un détail étonnant quand même. Sur la disquette "extras" se trouve un programme "Fountain" qui ne veut pas être lancé car selon lui, je ne possède pas la "diskfont library ver 37"... Autre détail: Les disquettes livrées ne sont pas en FastFiling system et je me demande bien pourquoi? (La routine assembleur du boot n'est pas la même non plus et a besoin de l'expansion library...) Mais cela fait moins de 24 heures que je suis rentré de l'Amigashow'91 à Koln où j'ai acheté l'Amiga 500 Plus et donc il faut laisser un peu de temps à la machine et à moi-même pour faire plus ample connaissance. Disons pour l'instant que les questions sont assez nombreuses.

Faut-il acheter l'Amiga 500 Plus ?

Les avis sont partagés. Pour ma part, je n'ai pas hésité une seconde, car l'update des circuits du 500 de base pour obtenir l'A500 Plus n'est pas une solution. D'abord, les circuits ECS ne sont pas donnés. Ensuite, l'alimentation est moins puissante, et les circuits mémoire ne seront pas dans ce cas intégrés à la carte mère, (d'où perte de place ce qui dans certaines situations n'est pas à négliger). Une fois les circuits achetés encore faut-il acheter une carte RAM. L'A500 Plus supporte le système 2.0, plus fiable que les précédents, plus professionnel et plus rapide. Ma conclusion? L'Amiga 500 Plus porte bien son "plus"... et puis c'est tellement agréable de profiter de ces deux mégas de chip RAM !

Xavier Leclercq

Merci à Jean-Paul Maréchal, ingénieur, pour son assistance technique.

Joyeux Noël!

S2P

SYSTEMES, SOFTWARES & PERIPHERIQUES

SELECTION DES MEILLEURS SOFTWARES

NOUVEAUTES	S2P	Digiview Gold	1300 F	BUREAUTIQUE	
DeluxePaint IV	895 F	Volumm 4D Junior	420 F	Excellence	1390 F
SilentService 2	329 F	Volumm 4D Pro	1 690 F	Budget Familial	330 F
Secret Weapons	329 F	3 D Const. Kit	375 F	KindWords 2.0	420 F
Falcon Mission 2	290 F	Scala	2990 F	InfoFile	450 F
The Simpsons	249 F	MUSIQUE		LOG. EDUCATIFS	
Lemmings	149 F	Pro 24	2590 F	Consultez-nous	
F15 Strike eagle 2	310 F	Studio 24	1330 F	SUPER JEUX	
ThunderHawk	299 F	Perfect Sound 3.0	740 F	F 29 Retaliator	260 F
Terminator 2	249 F	Master Sound	410 F	Mig 29	250 F
Chaos strikes back	269 F	Interface Midi	315 F	Ninja Warrior	250 F
turrican 2	230 F	LANGAGE		Robocop 2	250 F
COMPILATIONS		Amos VF	490 F	M1 Tank Platoon	299 F
Air Combat Aces	269 F	Amos Compiler	295 F	Populus	270 F
Aventures Extra.	299 F	Amos 3d	375 F	MidWinter 2	349 F
Planète Aventure	289 F	Devpac V2	810 F	Great Courts 2	370 F
GRAPHISME		GFA Basic 3.0	675 F	Armour Geddon	230 F
Animagic	400 F	GFA Compiler	395 F	Secret Monkey Isl	310 F
Fantavision	720 F			Killing Cloud	329 F

CADEAUX SUR:

COMBO 322 1Mo de RAM............7.990 F
COMBO 333 4Mo de RAM ....12.990 F

GRAPHISME: PASSEZ A LA VITESSE SUPERIEURE AVEC LE DCTV

Exceptionnel :

- Amiga 500 plus 2.990F
- Moniteur Couleur 1083 s .... 2.100 F
- Amiga 2000 .... 5.190 F
- Disque Dur GVP HCD+52Q 2 M 4.590 F
- GVP A3001 S2-50 Mhz - 4 M .... 16.990 F
- CDTV + 5 Discs .... 6.590 F
- A 3000 25Mhz - 50Mo .... 21.350 F
- Ecran Multisynch .... 4.300 F

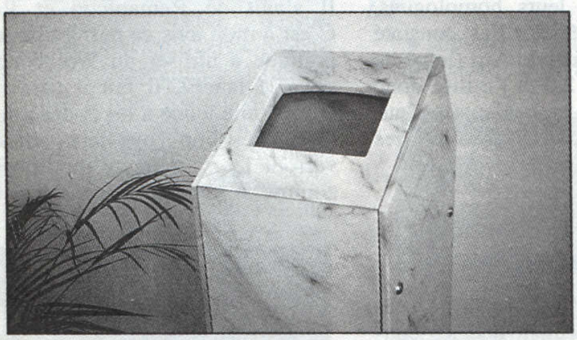
CADEAU POUR TOUT ACHAT:
En provenance du Domaine Public, le plus performant des compacteurs : IMPLODER

PERIPHERIQUES INDISPENSABLES

- La Carte Archos AVidéo 12 + AVPaint + Opéra .... 2.290 F
- ADD 500 + HD Fujitsu 45 Mo .... 3.290 F
- ADD 500 + HD Quantum 52 Mo .... 3.490 F
- ADD 500 + HD Quantum 105 Mo .... 4.490 F
- Extension Mémoire ADD 500 .... 500 F / Mo

SYSTEMES DE COMMUNICATION

Bornes Interactives - Journaux Cycliques



Nouveau à Lille :
Spécialistes sur Amigavision
Formation sur Amigavision dans toute la France
Fabrication d'Habillages de Bornes Interactives
Intégration de bornes, Centres Serveurs
Vente de systèmes Clefs en main
Tél.: 20 55 99 80

BON DE COMMANDE

Nom
Adresse
Ville Code Postal
Téléphone

Libellé	Qté	Prix	Montant

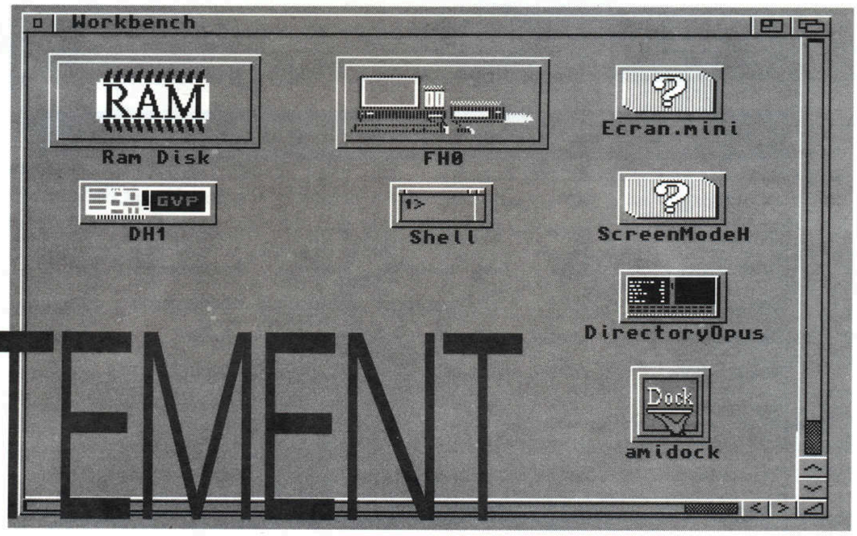
Livraison Express par COLISSIMO

Sous-Total FTTC
Port 25 FTTC
Total FTTC

Règlement par chèque à l'ordre de :
S2P, 61 rue de la Monnaie 59800 LILLE
Tel: 20 55 99 80 (9h00-18h00)

Nous consulter pour les conditions de paiement

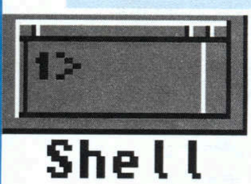
LE 2.0 CONCRETEMENT



Cela fait longtemps que l'on vous rebat les oreilles avec ce fameux Système 2.0 et à l'aube de sa distribution grand public, où en sommes-nous exactement? Tient-il ses promesses? La transition à partir de la version 1.3 n'est-elle pas un chemin de croix réservée aux seuls gourous maîtres de l'Amiga? Après quelques mois d'utilisation intensive, je suis en mesure de vous faire partager mon expérience. Il ne s'agit nullement de le décrire exhaustivement, mais plutôt de vous livrer ce que j'ai découvert, ce qui m'a emballé, les utilitaires conseillés, ceux qui ne marcheront plus, etc... Un guide du nouveau venu, quoi!

Avant de commencer, petite précision: j'utilise le KickStart 37.175 et le Workbench 37.66. La distribution officielle de Commodore qui a été placée en ROM est la même pour le KickStart (37.175). La dernière version du Workbench est la 37.67. C'est cette paire 175/67 qui a pris le nom d'OS 2.04. Les transitions 2.00 vers 2.04 ont été faites grâce aux rapports de bugs des développeurs. Aucun utilisateur "normal" n'a officiellement eu entre les mains une version inférieure à 2.04. Désormais, les transitions de 2.04 vers les numéros supérieurs se feront grâce au concours des développeurs ET des utilisateurs. C'est-à-dire vous!

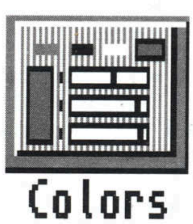
Les commandes



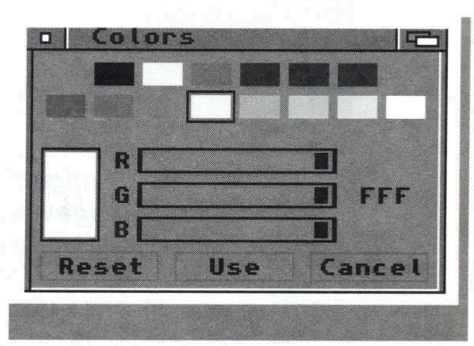
Avant d'entrer dans les détails, je vous livre mon impression générale: elle est très positive. Enthousiaste, même! Je m'attendais à un bon mois de purgatoire à reconstituer un environne ment fonctionnel et à insulter tous ces programmes mal écrits qui auraient refusé de fonctionner, et à la place de tout ceci, je ne crains pas de dire qu'il m'a fallu moins d'une soirée pour obtenir ce résultat!!! Pas de reformattage de disque dur, quelques modifications de la startup-sequence, la recopie des fichiers de la disquette et hop! me voilà reparti avec un Amiga relifté!

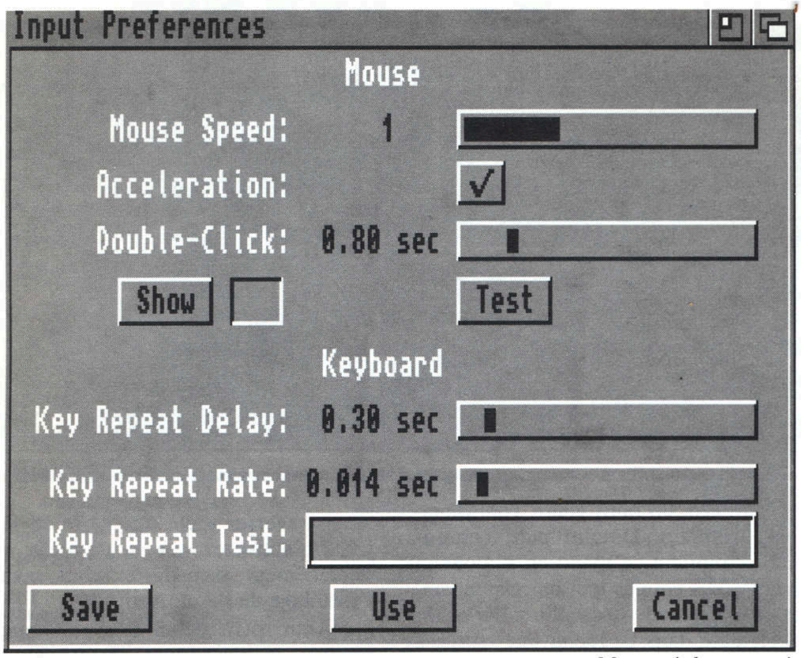
Je passerai rapidement sur la procédure d'installation étant donné que celle que j'ai ne sera certainement pas celle qui vous sera remise. Je me contenterai d'un petit avertissement: si comme moi vous utilisez un Shell différent de celui de Commodore (Arp en ce qui me concerne), vous hésiterez probablement à recopier l'intégralité du répertoire c: sur vos belles commandes Arp, celles-ci étant plus petites et plus efficaces que leurs homologues. Cela fonctionnera à 95%. J'ai constaté qu'au moins une commande Arp (info) ne fonctionnait plus sous 2.0 et j'utilise donc celle de l'Atelier. Il y a probablement d'autres commandes dans ce cas, il reste à les découvrir.

Les couleurs



Vous constaterez très rapidement que les couleurs que vous utilisiez ne sont plus appropriées. Afin de donner une impression de relief (d'ailleurs très réussie pour un atelier en quatre couleurs), les couleurs 1 et 2 ont été inversées. Il faudra donc convertir toutes vos icônes si vous voulez garder à votre Atelier une apparence acceptable. Il existe à cet effet deux programmes dans le domaine public. Il s'agit de RemapIcon et RemapInfo. C'est à mon avis ce dernier qui est le plus pratique à utiliser du Workbench. Quand vous le lancez, il fait apparaître dans la fenêtre une icône à lui et désormais, toutes les icônes que vous ferez glisser dessus verront leurs couleurs modifiées, un peu comme si vous trempiez vos icônes dans



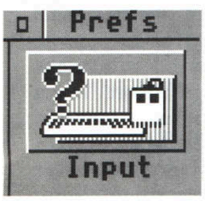


Menu réglage souris

un seau de peinture. Ce comportement inhabituel est nouveau dans le Système 2.0 et est typique d'une nouvelle classe d'icônes. Nous reviendrons probablement très bientôt sur cet aspect.

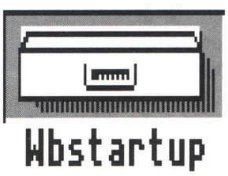
L'accélérateur de souris

Le nouveau Système d'Exploitation est fourni avec un accélérateur de souris et une fonction permettant de faire passer une fenêtre au premier plan en cliquant dessus (on fait souvent référence à cette facilité sous le nom de SunMouse). Ces deux fonctions peuvent être désactivées si vous utilisez déjà un accélérateur, et je parie que c'est le cas! Au cas où les réglages que vous utilisez fassent en sorte qu'une fenêtre soit activée dès que la souris passe dessus (AutoActivate), vous remarquerez probablement un petit désagrément. Comme vous le constaterez, une fenêtre s'active sous 2.0 en illuminant ses quatre bords (sous le 1.3, seule la barre de titre changeait de texture).



Cette opération requiert plus de calculs et si vous avez beaucoup de fenêtres sur l'écran, vous verrez que le passage de la souris au-dessus des différentes fenêtres se fait par saccades. Une solution consiste à ne plus utiliser l'AutoActivate, et donc à activer vos fenêtre soit par un clic, soit par le clavier. J'évoquerai une solution plus élégante à ce problème plus bas. Si vous possédez une carte accélératrice (68020 ou 68030), le problème disparaît comme par enchantement...

Les Commodités



On désigne par ce nom des applications qui sont démarrées automatiquement lors du chargement du Work bench. Ces commodités doivent être placées dans le répertoire WBStartup. Plus besoin de modifier la startup-sequence, le lancement est automatique. Pour les programmeurs, le fait d'écrire leur programme en tant que commodité apporte plusieurs avantages (notamment celui de ne plus avoir à se casser la tête pour insérer des handlers dans la chaîne des événements d'Intuition. Je ne m'aventure pas plus dans cet aspect technique, j'y reviendrai). Le nombre de commodités existant est déjà grand et je ne citerai que mes préférées:

DP

- Spliner Indispensable! C'est un économiseur d'écran qui affiche de superbes courbes animées moirées à l'écran. Même avec un 68000, l'animation est tout simplement étonnante. Je me suis déjà perdu dans la contemplation de ses motifs pendant plusieurs minutes...

- Arq Animated Requesters. Arq transforme les tristes 'requesters' en animations amusantes. Je ne les ai pas encore toutes découvertes.

- AssignX Ajoute aux requesters des gad gets pour, par exemple, pouvoir assigner un volume (ce qui vous évite d'ouvrir un Shell pour ce faire).

Un autre petit truc qu'il est bon de savoir à propos de ces commodités. Par défaut, le Workbench a le comportement suivant lorsqu'il lance une commodité:

- il fait apparaître le tableau de réglage de cette commodité (dans le cas d'un économiseur d'écran, il s'agit par exemple du réglage du temps d'inactivité qui éteindra l'écran)

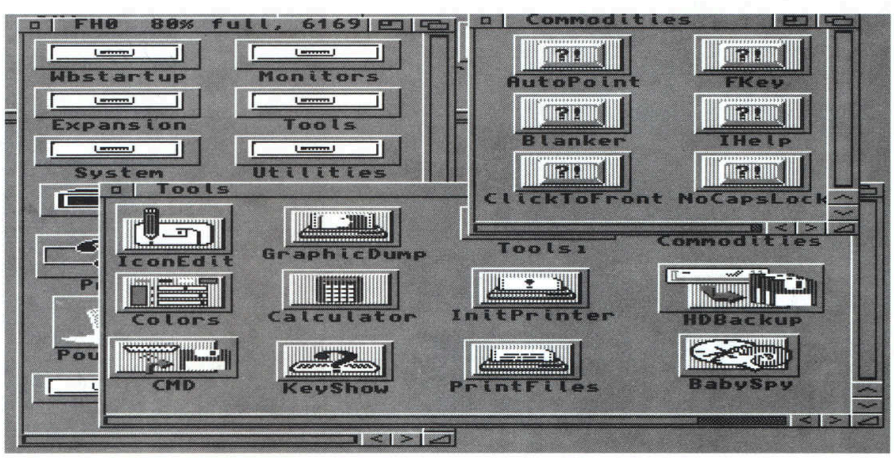
- il attend que celle-ci se soit terminée avant de charger la commodité suivante.

Sauf en de rares cas, ces deux comportements ne sont pas souhaitables. Il suffit dans ce cas d'aller éditer les informations relatives à l'icône de la commodité (menu 'Info' sur le Workbench) et d'ajouter dans les 'Tool types' CX_NOPOPUP et DONOTWAIT.

La compatibilité

C'est bien là le point le plus étonnant de cette nouvelle version. En ce qui concerne les innombrables programmes "DP" que j'utilise, seuls deux ont mal apprécié la transition: il s'agit de SID et de DirWork (tous deux sont des gestionnaires de disquettes). Oui, vous avez bien lu: seulement deux!!!

Tout le reste tourne bien tranquillement et je n'en ferai pas l'énumération car elle serait trop longue... Soyez donc rassuré: il y a fort à parier que 90% (pour être prudent) de vos utilitaires "DP" ne vous feront pas défaut dans votre nouvel



FH0/ Tools/ Commodities dans le 2.0

environnement. Notez que je ne mentionne pas les programmes commerciaux ni les jeux. Je publierai très bientôt une liste très complète (dont je ne suis pas l'auteur) de compatibilité en fonction des versions de KickStart. Je n'inclus pas non plus dans ce chiffre les programmes qui sont par définition dépendants de la version du système d'exploitation (je pense par exemple à 3D-Look, qui redessine les gadgets systèmes pour leur donner une apparence 3D. Etant donné que ces gadgets ont changé, il y avait fort à parier que ce 'hack' rendrait l'âme sous 2.0).

L'écran virtuel

Parmi les programmes compatibles figure -- à mon grand étonnement -- wIconify!!! Pourtant, je l'aurais volontiers mis dans la catégorie des programmes dépendants du système. Eh bien il n'en est rien. wIconify est comme un poisson dans l'eau en version 2.0 et son utilisation atteint d'ailleurs une autre dimension sous ce nouveau système. Je m'explique.

Un des points noirs de wIconify est que les icônes ne sont pas de fenêtres, et qu'elles restent donc constamment derrière les fenêtres que vous ouvrez sur votre Atelier. Cela obligeait parfois à une certaine gymnastique de fermeture/deplacement avant de pouvoir atteindre l'icône recherchée. La solution aurait été de pouvoir définir une zone réservée aux icônes, en s'assurant qu'aucune fenêtre ne risquait de venir recouvrir cette zone.

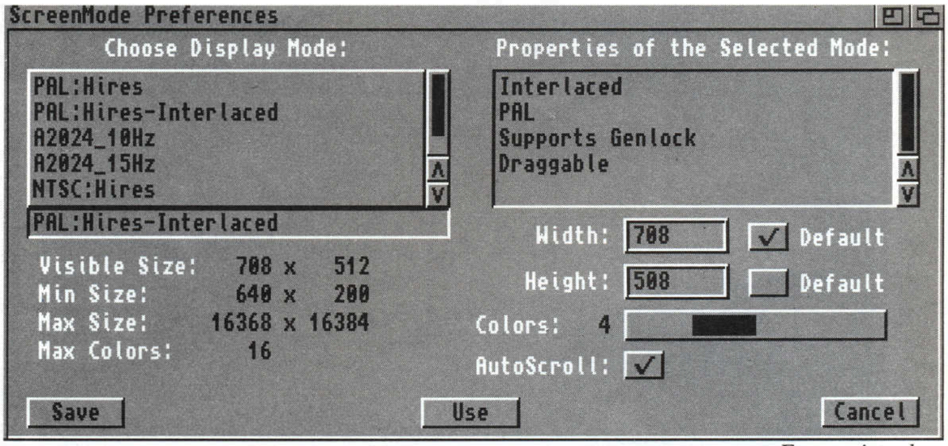
Ce problème a trouvé une solution inattendue sous 2.0. Celui-ci vous autorise en effet à définir un écran virtuel plus grand que celui que votre moniteur peut afficher physique ment. Si par exemple vous définissez une hauteur de 350 pixels et que vous ne pouvez en afficher que 255, il vous suffit d'amener la souris en bas de l'écran pour voir celui-ci scroller et faire apparaître la partie qui vous était cachée. Il suffit donc tout simplement de définir la position de vos icônes dans cette partie cachée (avec l'aide de wIconSetter) et tous les résultats de vos iconifications n'encombreront plus votre écran et seront accessibles par un simple scroll. Tout simplement génial et terriblement efficace!

Davide P. Cervone, l'auteur de wIconify, m'a appris que wIconify n'avait pas du tout été vérifié sous 2.0 et il était ravi d'apprendre que celui-ci fonctionnait toujours. Il m'a également dit qu'il avait écrit, il y a quelque temps déjà, un programme pour obtenir cet écran virtuel sous KickStart 1.x. Vous pouvez donc en bénéficier même si vous ne possédez pas encore le 2.0 (le nom de cet utilitaire m'échappe mais il est très certainement disponible sur Fish).

Le menu d'applications

Il existe désormais parmi les menus du Workbench un menu réservé à l'utilisateur. Celui-ci peut y ajouter les applications qu'il désire (via un outil genre ToolManager par exemple). D'autre part, certains logiciels exploitent ce menu en y ajoutant eux-mêmes des entrées leur correspondant. Par exemple, quand vous quittez DirWork, celui-ci ajoute dans ce menu une entrée à son nom et se met en veille. Il vous suffit de sélectionner ce menu pour le voir réapparaître.

L'idée de menu dédié à l'utilisateur est louable et a fait ses preuves mais je continue néanmoins à utiliser ParM car la souplesse d'utilisation et de configuration de celui-ci le place bien au-dessus de son homologue commodorien, surtout avec la version 3 sortie tout récemment...



Ecran virtuel

Mach III

Il s'agit d'un autre "DP" qui prend là aussi toute sa dimension sous 2.0. Il était déjà bien supérieur à DMouse sous 1.3 mais des petits détails font de lui le meilleur accélérateur de sa catégorie. Je vous laisse vous reporter à sa documentation pour vous persuader de ce que je dis et je me contenterai de souligner deux petits détails qui font toute la différence.

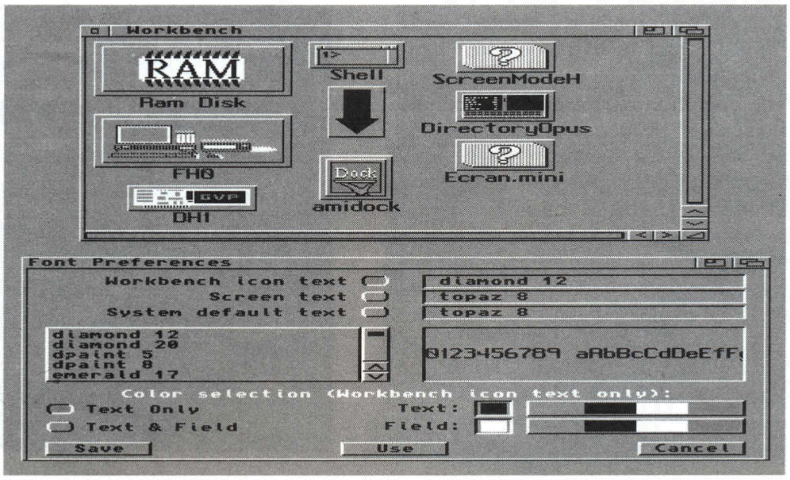
Tout d'abord le problème de l'AutoActivate, que j'ai souligné quelques paragraphes plus haut. Mach III le résout de manière très élégante: la souris n'active une fenêtre que si elle s'immobilise dans cette fenêtre. Simple, non? Vous pouvez ainsi traverser toute une série de fenêtres mais n'activerez que la dernière. Fini le déplacement saccadé et vous conservez l'avantage de l'AutoActivate.

Autre petit détail très précieux: vous pouvez le désactiver avec une touche (ALT-Z) et le réactiver de la même façon. Il y a en effet parfois conflit avec certains programmes qui n'apprécient pas beaucoup la présence conjuguée d'accélérateurs de souris et du 2.0 (je pense par exemple à l'excellent casse-briques MegaBall, également "DP"). Avec DMouse, il fallait vous rappeler la complexe ligne de commande utilisée pour relancer celui-ci. Avec Mach III, un simple ALT-Z suffit après que vous ayez fini votre partie...

Conclusion

Voilà pour le moment. Je reconnais que tout cela fait un peu fouillis mais je vous ai livré les trucs dans l'ordre dans lequel ils me sont venus. Et encore, il y a énormément de points nouveaux dans le 2.0 que je n'ai pas évoqués. Mais je crois que cela vous aidera à vous y retrouver quand vous opérerez la transition. Notre nouvel OS est un petit bijou, il serait dommage que vous restiez bloqué à cause de quelques petits détails non documentés. N'hésitez pas à me questionner au besoin!

Cédric BEUST



FH0/ Tirroir Prefs/ Fonts

LISTE DES COMPATIBLES A500 PLUS

3 STOOGES
3D CONSTRUCTION KIT
4D SPORT BOXING
7 COLORS
ACES
ACTION FIGHTER
ADS
AIR SEA SUPREMACY
ALL POINT BULLETIN
AMAS (1.0)
AMNIOS
APB
ARMOUR GEDDON
ATF II
ATOMIC ROBOKID
AWESOME
AWESOME
BABY JO
BACK TO THE FUTURE III
BARD'S TALE III
BATMAN
BATTLE ISLE
BATTLE OF BRITAIN
BEAST BUSTERS
BILL & TED'S ADVENTURE
BLADE WARRIOR
BLITZKTIEG
BLOODWYCH
BOOGY
BRAT
BUDGET FAMILIAL
CADAVER
CAMELOT
CAPTAIN PLANET
CAPTIVE
CARMEN SANDIEGO
CARRIER COMMAND
CHESS CHAMPION 2175
CHESSMASTER 2100
CHICAGO 90
CHICAGO 90
CHUCK ROCK
COMPIL. DISNEY SOFTWARE
COMPIL. RAP PACK
COMPIL. SUPER SEGA
CONTINENTAL CIRCUS
CORPORATION
CRACK DOWN
CRAZY SHOT
CROISIERE POUR UN CADAVRE
CURSE OF THE AZUR BOND
DARKMAN
DAS BOOT
DASBOOT
DAYS OF THUNDER
DEFENDER OF THE CROWN
DINGO AND THE TRAIN
DINO WARS
DONALD'S ALPHABET CHASE
DOUBLE DRAGON I
DOUBLE DRAGON II
DRAGON FLIGHT
E.S.W.A.T.
ELF
ENGLAND
ENGLAND CHAMPIONSHIP
EXPLORA II
EXTERMINATOR
EYE OF THE BEHOLDER
F15 STRIKE EAGLE II
F19 STEALTH FIGHTER
FA/18 INTERCEPTOR
FAMILICOMPT
FERRARI FORMULA I
FIGHTER BOMBER
FINAL BATTLE
FINAL WHISTLE
FLIGHT OF THE INTRUDER
FORMULA I 3D
FORT APACHE
FRED
FUSION PAINT 1.08
GEISHA
GEM STONE LEGEND
GLOBULUS
GOLDEN AXE
GUNSHIP
HARMONI
HARPOON
HERO QUEST
HOLE IN ONE
HOLYES BOOK OF GAMES
HOT ROD
HUNT FOR RED OCTOBER
HUNTER
ICEMAN
ILYAD
INDIANA JONES
INFOFILE 1.2
INTELLIGENT STRATEGY GAME
INTER.SOCCER CHALLENGE
INTERPHASE
J.NIKLAUS 18 HOLES
JAHANGIR KHAN SQUASH
JE DECOUVRE LES FORMES
JUPITER'S MASTERDRIVE
KICK BOXING
KICK OFF II + SCENARIO
KICK OFF II FINAL WHISTLE
KILLING CLOUD
KING QUEST V
KLAX
LAST BATTLE
LAST NINJA III
LAST NINJA REMIX
LEMMINGS
LES TORTUES NINJA
LIGHT CORRIDOR
LIVE AND LET DIE
LOOM
LOTUS TURBO CHALLENGE II
M1 TANK PLATOON
MAGIC FLY
MAGIC POCKET
MANHUNTER SAN FRANCISCO
MANIAC MANSION
MANIX
MAXIPLAN 2.1
MERCS
MIDWINTER II
MOON BLASTER
MOONSHINE RACERS
MUSIC MASTER
NIGHT HUNTER
NIGHT SHIFT
NINJA 3
OMNICRON
OOOPS UP
P47
PANZA KICK BOXING
PEGASUS
PGA TOUR GOLF
PHOTON STORM
PICTIONARY
PINBALL
PING BALL
PING BALL CLASSIC
PLAYER MANAGER
PLOTTING
PORTS OF CALL
PREDATOR
PREHISTORIC TALE
PRINCE OF PERSIA
PRO 24 (1.00)
QUEST FOR GLORY II
R-TYPE
R-TYPE II
RAILROAD TYCOON
RAINBOW WARRIOR
RED STORM RISING
RICK DANGEROUS
RICK DANGEROUS
RISE OF THE DRAGON
ROBIN HOOD
ROBOT ZONE
ROCKET RANGER
RODLAND
ROGUE TROOPER
ROLLING RONY
RUGBY WORLD CUP
RUNAWAY'S ZOO
RVF HONDA
SATAN
SEARCH FOR THE KING
SECRET OF THE MONKEY ISLAND
SECRET OF THE SILVER BLADE
SHADOW DANCER
SHANGAI
SHINOBI
SHUFFLEPUCK
SHUFFLEPUCK CAFE
SILENT SERVICE
SIR FRED
SKI OR DIE
SKULL & CROOBONES
SKWEEK
SONIX (2.OB)
SPEEDBALL II
SPINDIZZY
STARFLIGHT II
STELLAR 7
STRIKE FLEET
STUNT CAR RACER
SUPAPLEX
SUPER MONACO GP
SUPER MONACO GP
SUPER SKI
SUPER SKWEEK
SUPER WONDER BOY
TETRIS
THE COLONEL BEQUEST
THE FINAL BATTLE
THE KILLING CLOUD
THE LAST CRUSADE
THE LIGHT CORRIDOR
THE SUMER GAMES
THUNDER JAWS
TIME MACHINE
TIME RACE
TINTIN IN THE MOON
TOM AND THE GHOST
TORTUES A DESSINER
TORTUES NINJA
TOURNAMENT GOLF
TRIVIAL PURSUIT
TURBO CUP
TURRICAN II
TUSKER
TYPHON
ULTIMA V
UN SQUADRON
UNREAL
UTOPIA
VALUE PACK SIERRA (COMPILE)
VECTOR SHAMPIONSHIP RUN
VINDICATORS
VIXEN
WARZONE
WHITE DEATH
WINGS OF DEATH
ZAC MAC KRAKEN
ZARATHRUSTA
ZONE WARRIOR

Logiciels NON compatibles A500 Plus -> 06/11/91

ADI
AIR COMBAT ACES
AIR SEA SUPREMACY (FALCON)
ASPAR GRAND PRIX
BACK TO THE FUTURE II
BAT
BATTLE CHESS II
BATTLE MASTER
BETTRAYAL
BLUES BROTHERS
BOMBER BOB
BOXING MANAGER
BUCK ROGERS COUNT DOWN
CARTOONS (DINAMIC DUX)
CHAMPION OF THE RAJ
CHAMPIONSHIP RUN
CHASE HQ II
COHORT
COHORT FIGHTING FOR ROME
COMPIL. 4 MERCENAIRES
COMPIL. BATTANTS
COMPIL.10 MEGA HITS VOL 2
COMPIL.10 MEGA HITS VOL 3
COMPIL. AVENTURE EXTRAORDINAIRE
COMPIL. BATTANT II
COMPIL. CHALLENGERS
COMPIL. DECLIC
COMPIL. DRIVE ME CRAZY
COMPIL. FESTIVALIA
COMPIL. FOUS DU FOOT
COMPIL. FOUS DU VOLANT
COMPIL. FULLBLAST
COMPIL. GEANTS DU SPORT
COMPIL. HOLLYWOOD
COMPIL. KARATE ACES
COMPIL. LES JUSTICIERS
COMPIL. LES JUSTICIERS II
COMPIL. MAGNUM
COMPIL. MASTER MIX
COMPIL. MEGAMANIA
COMPIL. NRJ2
COMPIL. PLANET ADVENTURE
COMPIL. QUEST AND GLORY
COMPIL. SHOOT HITS
COMPIL. SIRIUS
COMPIL. SPARTING GOL
COMPIL. TOP ACTION
COMPIL. TOP LEAGUE
CRAZY CARS II
CRIME WAVE
CRIME WAVE
CYBERBALL
CYBERCON III
DEUTEROS
DISC
DRAGON BREED
GRAGON STRIKE
DUNGEON MASTER
DYTER-07
ESCAPE FROM THE ROBOT MONSTERS
EXECUTIONER
EXTRA TIME
F29 RETALIATOR
FALCON
FEUDAL LORDS
FIGHTER COMMAND
FINAL BLOW
FINAL FLIGHT
FIRE
FM II
FRENETIC
FULL CONTACT
GAZZA
GB TENNIS MANAGER
GEMINI WINGS
GHOST & GOBLINS
GHOSTBUSTERS II
GRANDSTAND
GREAT COURT II
GUADREL
GUNBOAT
HAMMERFIST
HARD DRIVING
HARRICANA
HEROQUEST
HIGHWAY PATROL
HILL STREET BLUES
ICE HOCKEY
INTERNAT. CHAMPION ATHLETICS
IRON LORD
KICK OFF
KICK OFF I
L'ART DE LA GUERRE
LANCASTER
LAST NINJA II
LAST NINJA III
LOMBARD RALLYE
LORDS OF CHAOS
MAGICIAN
MAGNUM
MANHUNTER SAN FRANCISCO
MANIX
MASTER MIX
MASTER SOUND (SOFT)
MAUPITI ISLAND
MAXIPLAN +
MIDWINTER
MIG 29
MIG-29 FULCRUM
NAM
NARC
NINJA SPIRIT
ORIENTAL GAMES
OUT RUN EUROPA
PERMIS DE TUER
PICK'N PILE
PICK'N'PILE
PIRATES
PLANETE AVENTURE
POWER BOAT USA
PREDATOR II
PRINCE OF PERSIA
PRO SPORT CHALLENGE
PRO TENNIS TOUR
PUFFY'S SAGA
QUARTET
RANXEROX
RINGS OF MEDUSA
SFM
SILENT SERVICE II
SONIC BOOM
SPRIDER II
ST DRAGON
STEEL
SUPER CARS II
SWIV
T.N.T
TENNIS CUP
TENNIS MANAGER
THE CYCLES
THE EXECUTIONER
THE ULTIMATE RIDE
TOKI
TRADERS
TREASURE TRAP
TV SPORT FOOTBALL
TWINWORLD
ULTIMATE RIDE
VULCAN
WINNING TEAM
WOLFPACK
WORLD BOXING MANAGER
WORLD CUP SOCCER

Liste de compatibilité des logiciels avec Amiga 3000 sous OS 2.0

Cette liste a été écrite avec beaucoup de courage par Scott M. Shambarger qui a réalisé un travail impressionnant de test. Elle est reproduite (et traduite) avec son aimable autorisation. J'ai dû la modifier et la couper quelque peu afin qu'elle ne prenne pas trop de place. Je pense que beaucoup de futurs/actuels utilisateur de l'Amiga 3000 la trouveront pleine d'enseignement. Je m'excuse par avance des éventuelles mauvaises traductions ou mots anglais oubliés...

Cédric

Liste de compatibilité pour A3000, v2.0 par Scott M. Shambarger

Nom du programme	Type	Machine: A3000	Système: 2.x	Système: DD	Système: CS	Class. du jeu
A10 Tank Killer	game	Y	Y	Y:+	F+2	6.5:20
Aaargh!	game	Y	Y:04	N:D	T-	.
Access v1.42	comm	Y	Y:04	Y:+	M+	
Aegis Draw	draw	Y	Y	Y:+	M+	
Alien Syndrome	game	Y	.	Y	.	4.5:38
Amax-II (2.0 & 2.06)	emul	Y	Y:04	Y:+/19	T+	
AmiCron	misc	Y	Y	.	.	
Amiga Karate	game	Y	N:03	N:D	T+	.
AmigaVision	misc	Y	Y:04	Y:+	M+	
Arazok's Tomb	game	Y:F	Y:04F	N:D	T-	.
Arc v.23	utilPD	Y	Y:04	Y:+	M+	
Arkanoid	game	N	TN:04	.	.	7.0:53
Arkanoid II: Revenge of Doh	game	Y	Y:04	N:B	T-	7.1:34
Armour-Geddon	game	N	N:03	N:B	T-2	.
Arthur: The Quest for Excalibur	game	Y	Y:04	Y	.	6.5:2
Art Department Prof. v1.0.3	draw	Y	Y:04	Y:+	M+	
ARTM	misc	Y	Y	.	.	
Asteroids	gamePD	Y:F	Y:04F	Y:+	M+	.
ATalk III	comm	Y	Y:04	Y:+	M+	
Atomino	game	Y	Y:04	Y	T	.
Audiomaster III	musc	Y	Y:04	Y:+	M+	
Aunt Arctic Adventure	game	N	TN:04	N	.	6.0:3
Awesome	game	Y	X:04	N:B	T-2	6.2:20
Aztec C	util	Y	Y:04	Y:+	M+	
BAAL	game	Y	.	.	.	5.4:19
Ball	gamePD	Y/28	Y/28	Y:+	.	.
Ballistix	game	Y:BC	Y:04BC	N:B	T-	5.9:29
Bandit Kings of Ancient China	game	Y	Y:04	Y:M	M+2	8.0:7
Barataccus	game	Y:Bf	X:04	N:B	T-	.
Barbarian	game	N:E	X:04	N:B	T-	5.2:43

Légende

Type:

PD	Non commercial
game	Jeu commercial
data	Disquette supplémentaire pour un programme commercial
draw	Programme de dessin ou d'animation
util	Utilitaire
musc	Musique, MIDI, etc...
sprd	Tableur, base de données, etc...
comm	Communication
word	Traitement de texte
demo	Démos de programmes commerciaux ou animations
emul	Emulateur
misc	Programme ne tombant dans aucune de ces catégories

Machines:

A3000

Non testé

Y — Tourne sur la machine avec un système au moins 1.3.2 sans modification.

Y:% — Idem mais sous certaines conditions. Les patches nécessaires sont indiqués en bas de page.

%:
- 2 — Ne tourne que sous 2.0
- * — Tourne mais avec quelques petits problèmes graphiques sur A3000
- ** — Tourne mais avec de gros problèmes graphiques sur 3000
- P — Patch nécessaire. Voir le bas de page.
- C — CPU CACHES doit être désactivé
- F — NOFASTMEM doit être lancé
- f — NOFASTMEM conseillé. Cela ralentit le jeu et le rend plus jouable, mais celui-ci tournera quand même avec la Fast Memory
- B — Précède F, C, ou f. La mémoire cache ou fast doit être désactivée pour le boot. C'est généralement le cas pour les jeux qui bootent sur bootblock et ne se lancent pas du Workbench/CLI. Voir les 'Utilitaires Recommandés' pour les programmes qui permettent ceci.
- > — Tourne sur 3000 mais la vitesse de jeu est accélérée et le jeu est difficile ou impossible à jouer (essayer Bf)
- S — Perd le son par moment, ou son médiocre

N:% — NE TOURNE PAS SUR 3000, quelles que soient les conditions (pas de patch, pas de réglage CPU, etc...)

% — est la cause de cet échec:
- E — à cause d'une exception du CPU
- O — à cause d'un autre programme

Systèmes:

2.x

NON TESTE

Y:% — Tourne sous les distributions de KickStart indiquées (2.x sur A3000)

%: n'importe quelle option de la syntaxe 1.3 Y:% (sauf '2')
- 01 — Testé sous KickStart inférieur à 36.207
- 02 — Testé sous KickStart version 36.207
- 03 — Testé sous KickStart version 37.209
- 04 — Testé sous KickStart version 37.175
- S — Le son disparaît parfois, mais probablement testé uniquement sous 2.% sur A3000.

Note: La version de 2.x affichée est la dernière version sous laquelle le programme a été testé

TN:% — TEMPORAIREMENT NEGATIF. Ne tourne pas sous la version indiquée de 2.x sur l'A3000 mais NON TESTE sur A500 ou A2000

X:% — Tourne sous la version indiquée de KickStart 2.x sur A500 ou A2000, mais PAS sur A3000.

N:% — Ne tourne sur la 2.x indiquée NI SUR A500, A2000 et A3000.

Les references (B, C, F, f, P, S) sont identiques à ceux de la colonne Machine

Disque dur

NON TESTE

Y — Tourne sur DD mais protection non spécifiée

Nom du programme	Type	A3000 (Machine)	2.x (Système)	DD (Système)	CS (Système)	Class. du jeu
Bard's Tale	game	N:E	N:03	Y:AM	.	6.7:35
Bard's Tale II	game	Y:F	Y:04F	Y:AM	M+2	7.1:33
Bard's Tale III	game	Y	Y:04	Y:+	M+	10.0:1
Batman: The Movie	game	Y	Y:04	N:B	T-	5.6:30
Battle Chess	game	Y	Y:04	Y:M	F+	7.1:76
Battle Chess II	game	Y	.	Y	.	.
Battle Force v3.01-3.77	gamePD	Y	Y:04	Y:+	T-(!)	.
Battle Squadron	game	Y:**	Y:04**	N:B	T-	8.1:40
Battletech (Infocom)	game	Y	Y:04	Y:M	T+	6.8:26
Baud Bandit	comm	Y	Y:04	Y:+	M+	
Beyond Dark Castle	game	Y	.	N	.	.
Beyond Zork	game	Y	Y:04	Y:M	M+	7.4:13
Black Magic	game	N	TN:04	N	.	.
Blastaball	game	Y	Y:04	N:B	T-	.
Blasteroids	game	N:E	N:03	N:B	T-	.
Blood Money	game	Y/14	Y:04/14	N:B	T-1	6.4:40
BloodWych	game	Y	Y:04	.	.	6.2:12
Borrowed Time	game	Y	Y:04	Y:A+/17	M+	.
Breach II	game	Y	Y:04	Y:M	M+	8.1:7
Bubble Bobble	game	Y:Bf	Y:04Bf	N:D	T-	7.2:28
Bubble Ghost	game	Y	Y	.	.	.
Buck Rogers	game	Y:BF	TN:02	Y	F	.
Buddysystem	misc	Y	Y:04	Y:+	M+	
Budokan	game	Y	.	N	.	6.7:18
Buggy Boy	game	Y	Y:04	Y:+	T+	6.1:26
Caligari PRO Demo	demo	Y	Y:04/42	Y:+	F+	
Captain Blood	game	N	TN:04	N	.	5.2:17
Captive	game	Y	Y:04/9	N:B	T+	5.9:9
Centurion: Defender of Rome	game	Y	Y:04	Y:M	M+	8.0:1
Chamber of Sci-Mutant Priest	game	N	TN:04	N	.	.
Champions of Krynn	game	Y	Y:04	Y:M	M+2	7.5:28
Chaos Strikes Back	game	Y	X:04	N:D	T+	8.5:21
Chessmaster 2000	game	Y	Y:04	Y:A+	M+	7.0:24
Chessmaster 2100	game	Y	Y:04	Y:M	M+	7.0:6
Chuck Yeager's AFT 2.0	game	Y:BC	Y:04BC	N	T	.
Crystal Hammer	game	Y:BF	N:03	.	T+	6.2:19
Crystal Quest	game	Y	Y:04	Y:A+	.	.
Dark Castle	game	Y:Cf	Y:04Cf	Y:AK/37	F+2	6.2:27
Dark Century	game	N	TN:04	N	.	.
Das Boot	game	Y	.	Y	.	.
DataTax	misc	Y	.	Y	M+	
dBMAN v5.2	sprd	Y	Y:*	Y	M+	
dBMAN v5.3	sprd	Y	Y	Y	M+	
Death Bringer	game	Y	N:03	N:B	T-1	.
Death Sword	game	Y:BCf	X:04	N:D	F-/43	.
Defender of the Crown	game	Y:C	Y:04C	Y:AK/38	T+2	6.3:60
Deja Vu	game	Y	Y:04	N:D	T+	6.6:18
Deluxe Music Construction Set	musc	Y/27	Y:04/27	Y:+	M+	
Deluxe PhotoLab	draw	Y	Y:04	Y:+	M+	
Deluxe Paint III	draw	Y	Y:04/10	Y:+	M+	
Deluxe Video III	draw	Y	TN	Y:+	M+	
Design 3D	draw	Y	TN	Y:+	M+	
Designworks v1.0	draw	Y	Y:04	Y:+	M+	
Diga! v2.02	comm	Y	Y:04	Y:+	M+	
DigiPaint 3	draw	Y	Y:04	Y:+	M+	
DigiView 4.0	draw	Y:*/11	Y:04*/11	Y:+	M+	
Disk Master v1.4	util	Y	Y:04	Y:+	M+	
Distant Suns	draw	Y	Y:04	Y	.	
DNet	comPD	Y	Y:04	Y:A+	M+	
Double Dragon	game	Y	Y:04	N:B	T-	4.0:26
Double Dragon II	game	N	TN:04	.	.	6.5:2
Dr. T's KCS level II v3.02	musc	Y:C	Y:04C	Y:K	M+	
Dr. T's KCS level II v3.05-3.5	musc	Y	Y:04	Y:+	M+	
Dragon Force	game	Y	Y:04	Y	.	6.8:6
Dragon's Lair I	game	Y/45	TN:04	.	.	5.1:31
Dragon's Lair:Escape from Singe	game	Y	TN:04	Y:M	M+2	.
Dragon's of Flame	game	N	TN:04	.	.	.
Drakkhen v1.1	game	Y:BC	Y:BC	N:B	T-1	7.7:26
Drip	gamePD	N:O	X:04	Y:+	F+	7.4:23
Dungeon Master	game	Y	N:03	Y:PK/2	T+	8.9:84
DynaCADD v1.84	draw	Y	Y:04	Y:+	M+	
EbonStar	game	Y	Y:04	Y:AK/15	T+/15	.

Y:% Tourne sur disque dur et le symbole après le % précise la protection ou si un patch doit être appliqué

%:
- \+ Tourne tel quel, pas de protection
- A Des "assigns" doivent être faits
- K Une disquette protégée est requise
- M Protection par documentation
- P Patch requis. Voir le bas de page

N:% NON INSTALLABLE sur disque dur

%:
- B Le disque doit être booté et possède un bootblock spécial
- D La protection sur disque le rend non installable

Convivialité du Système (CS)

CS

. NON TESTEE

M% Est MULTI-TACHE. Ces programmes laisseront d'autres programmes s'exécuter en même temps. Ceux qui exigent d'être mis en pause se trouvent dans la catégorie 'F'.

F% INTERDIT le multi-tâche. Ces programmes interdiront temporairont l'exécution d'autres programmes mais rendent le contrôle au système lors d'une pause ou à la fin.

T% PREND LE CONTROLE du système et ne lui rend pas la main ou bien plante la machine à la fin. Classique de beaucoup de jeux...

%:
- \+ Peut être démarré sous WB 1.3/2.0 ou sous CLI
- \- Doit être booté à cause d'un bootblock spécial ou bien requiert la présence d'une vieille version de KickStart pour tourner.
- 1 Tient sur plus d'une disquette mais n'utilise qu'UN lecteur (exige des changements de disquettes)
- 2 Idem mais utilise d'éventuels lecteurs additionnels.

Une échelle de la convivialité du système:

M+ M- F+ F- T+ T-

Convivial <---- ----> Hostile

Classement des jeux:

Ce classement est basé sur des votes soumis à un Rapport de Classement de Jeux Videos sur l'Internet. Le sondage est organisé par Chuck Musciano, John Leo et Eric Ng. Ils méritent des applaudissements pour leurs efforts à produire ce système de classement.

Des renseignements sur ce rapport peuvent être trouvés sur Usenet dans le newsgroup 'comp.sys.amiga.games' ou vous pouvez contacter les organisateurs à l'adresse 'video-request@irss.njit.edu'.

Date de cette liste: Août 91

- . Non classé dans le dernier sondage
- x.x:# Classé
  - x.x Moyenne des votes pour le jeu basé sur l'échelle suivante:
    - 8-10.0 Mérite l'achat à plein tarif
    - 6-7.0 Mérite l'achat à réduction ou si vous vous intéressez particulièrement à ce genre de jeu
    - 3-5.0 Ne mérite que la location (?)
    - 2.0 A ne jouer que gratuitement ou pour quelques minutes
    - 1.0 Sans intérêt.
  - \# Nombre total de votes pour ce jeu.

Utilitaires recommandés

La liste suivante d'utilitaires devrait faire partie de toute configuration d'A3000. Si vous ne les possédez pas déjà, vous pouvez vous les procurer par les moyens classiques d'approvisionnement DP.

- newzap Cet utilitaire peut être utilisé pour éditer des fichiers DOS octet par octet. Les patches décrits dans les bas de page peuvent être appliqués avec la fonction de recherche ASCII et en entrant les nouvelles données à la main.
- bootcache Ce programme désactive le CACHE CPU au reboot de la machine. Cela permet à de nombreux programmes de tourner correctement sur A3000.
- disable Ecrit par l'auteur pour étendre ce principe à la FASTMEM. Ce programme tourne sous 1.3 et 2.0.
- setcpu Active/Désactive le CACHE CPU immédiatement mais ne résistera pas à un reboot ('CPU' est disponible en standard sous 2.x).
- nofastmem Désactive la FASTMEM immédiatement mais ne survit pas au reboot.

DOSSIER 2.0

Nom du programme	Type	Machine	Système			
		A3000	2.x	DD	CS	Class. du jeu
Elite	game	Y	Y:04	N:B	T-	7.7:38
Emerald Mine	game	Y	TN	.	.	7.7:29
Empire 2.05 & 2.1 (Interstel)	game	Y	Y	Y:M	M+	8.0:35
Eye of the Beholder	game	Y	Y:04*/31	Y	F+	8.0:5
Excellence!	word	Y	Y	Y:+	M+	
F-16 Combat Pilot	game	N	TN:04	.	.	6.6:19
F-16 Mission Disk	data	N	TN:04	.	.	8.5:23
F/A-18 Interceptor	game	Y	Y:04	Y:PAM/3	T+	7.9:75
Faery Tale Adventure	game	Y	Y:04*S	N:D	F-	7.4:35
Falcon v1.1	game	Y	TN	Y	T	7.5:60
Falcon Mission 1 (floppy)	data	Y	TN	n/a	T	8.5:23
Falcon Mission 1 (HD)	data	Y/8	Y/8	Y	T	"
Fantavision	draw	Y	Y	.	.	
Fire Brigade	game	Y	.	Y	.	5.1:12
Fire Power	game	Y	Y:04/20	Y:AK/39	T+	.
Flight Simulator	game	Y	.	Y	.	.
Flight Simulator II v1.0	game	Y	Y:04	N:D	T-	6.4:27
Footman	game	Y:>	.	N	.	.
Full Metal Planet	game	Y	Y:04	N:B	T-	5.0:12
Future Wars	game	Y:BC	Y:04BC	Y:M	T+2	6.8:12
Future Sound 500	musc	Y	Y:04	Y:+	M+	
Gauntlet II	game	N	X:02	N:B	T-	7.0:50
Gee Bee Air Ralley	game	Y	Y:04	Y:+	T+	5.3:25
Ghostbusters II	game	Y	TN	.	.	4.1:15
Gold of the Americas	game	Y	Y	.	.	6.7:3
Grabbit	util	Y	Y	.	.	
Gravity Wars 2.0	game	Y	.	Y	.	.
Greg Norman Shark Attack Golf	game	N	TN:04	N	.	5.2:4
Gunship	game	N	TN:04	Y:K	.	6.8:24
Halls of Montezuma	game	Y	TN	.	.	
Hard 'N Heavy	game	N:O	X:04	N:B	T-	.
Harpoon	game	Y	TN:02	Y:+	.	7.7:22
Heart of the Dragon	game	Y	.	Y	.	.
Hero's Quest I	game	Y	Y:04	Y:M/1	M-1/1	.
Hostage	game	Y	Y	.	.	6.0:22
Hybris	game	N	TN:04	N	.	7.4:43
Imagine 1.0	draw	Y	Y:04	Y:+	M+	
Immortal	game	Y	Y	N	.	6.8:17
Indianapolis 500	game	Y	Y:04	N	.	7.9:38
Infocom Text Adventure	game	Y	.	Y	.	.

Nom du programme	Type	Machine	Système			
		A3000	2.x	DD	CS	Class. du jeu
International Soccer Challenge	game	N	TN:04	N	.	6.0:2
IntuiTracker	util	Y	Y	.	.	
Ishido	game	Y	.	Y	.	6.6:10
It Came From the Desert	game	N	TN:04	Y	.	7.1:44
Journey	game	Y	Y:04	Y:+	M+	.
JRComm v1.0 (<v1.0 is PD)	comm	Y	Y:04	Y:A+	M+	
Karate Kid II	game	N	TN:04	.	.	.
Killing Game Show	game	Y/36	Y:04/36	N:B	T-	7.8:39
KindWords v2.0	word	Y	TN:02/26	Y:+	M+	
King of Chicago	game	Y:C	Y:04C	Y:AK/22	M+2/16	7.2:5
King's Quest III	game	Y:C	Y:04C/34	Y:K	M+	.
Knight Orc	game	Y	Y:04	Y:+	T+	.
Lattice C 5.10a	util	Y	Y:04	Y:A+	M+	
Leather Goddesses of Phobos	game	Y	Y:04	Y:+	M+	6.6:17
Leisure Suit Larry III	game	Y	Y:04	Y:M/1	M-1/1	6.6:5
Lemmings	game	Y	Y:04	N:B	T-	9.3:59
Leonardo	game	Y	.	N	.	.
Lharc	utilPD	Y	Y:04	Y:+	M+	
Lhwarp	utilPD	Y	Y:04	Y:+	M+	
Lords of the Rising Sun	game	Y	Y:04	Y:AK	F+2	6.7:28
M1 Tank Platoon	game	Y	Y:04	Y:+	.	7.6:23
MacView	misc	Y	Y	.	.	
Major Motion	game	Y	Y	N:D	T-	5.7:3
MakeC v1.9	misc	Y	Y	Y	M+	
MakeC v2.0	misc	N:2	Y	Y	M+	
Manic Mansion	game	N	TN:04	Y	.	.
Mandel Mountains	miscPD	Y	Y:04	Y:+	.	
Marble Madness	game	N:E	N:03	Y:+/18	T+	6.9:60
Matrix Marauders	game	N	TN:04	N	.	.
Mavis Beacon Teaches Typing	game	Y	Y:04	Y:K	F+	.
MaxiPlan Spreadsheet	sprd	Y	Y	.	M+	
Mean 18	game	Y	Y:04	Y:+	M+	5.4:7
MED 3.00	muscPD	Y	Y:04	.	M+	
Mechforce v3.77	gamePD	Y	Y:04	Y:+	.	7.3:9
Megaball	gamePD	Y	Y:04	Y:+	.	.
Menace	game	N:O	X:04	N:B	T-	6.8:22
MessyDOS	utilPD	Y	Y:04/44	Y:+	M+	
MicroFiche Filer Plus	sprd	Y	Y	.	M+	
Might & Magic II	game	Y	Y:04	Y:A+	.	.
Mindwalker	game	Y	Y:04	Y:A+	F+	6.8:11

(1) NE S'INSTALLERA PAS sur DD sur A3000, et toute tentative de l'installer peut endommager votre DD! Le jeu doit également être booté pour fonctionner correctement sur A3000.
(2) Le patch ('DMpatch') est disponible en DP mais ne marchera que sur certaines versions du jeu.
(3) Le patch peut être fait avec NewZap. Remplacer toutes les occurences de 'df0:' avec quelque chose que vous pouvez assigner par la suite (e.g. "f18", puis "assign f18: <rep>")
(4) ??????
(5) Bien qu'il semble marcher avec quelques petites anomalies graphiques, il se plantera sur des écrans-clés.
(6) Patch disponible sur BIX (fixpop.arc).
(7) Anomalies graphiques innombrables, presque injouable.
(8) Tourne sur A3000 sous 2.0 mais pas 1.3 (après la scène du cockpit). Cependant, appuyer sur ESC pour obtenir les menus plante le système.
(9) Clavier capricieux sous 2.0.
(10) Se bloque sous 2.0 pendant un remplissage de l'écran. Corrigé dans la version 3.25.
(11) Les images en Dynamic Hi-Res sont brouilées mais un patch a été envoyé à NewTek pour corriger ce problème.
(12) Plante parfois.
(13) Nécessite "patchsonix", disponible sur les réseaux (BIX, etc...)
(14) Anomalies sur l'écran de titre mais fonctionne bien.
(15) Anomalies graphiques s'il est lancé d'un Workbench qui n'est pas le sien. Pour l'installation sur DD, identique à (38).
(16) Ne fait pas de multi-tâche si le Workbench est entrelacé.
(19) Un patch appelé 'FastMax3' permet de placer les ROM sur DD.
(20) Pour que FirePower marche sous 2.02, il faut annuler la startup-sequence et démarrer le programme manuellement sous CLI.
(21) Semble marcher mais se brouille après une minute.
(22) Seul le disque 2 peut être installé sur DD.
(23) Lancer NOFASTMEM auparavant pour le ralentir.
(24) L'écran est trop grand sous 2.02.
(25) Je n'ai pas pu faire fonctionner le jeu installé sur A3000.
(26) Pratiquement inutilisable sous 2.0, mouvement erratiques de la souris.
(27) Problèmes sous 1.3.2 et 2.0: sélectionner MIDI deux fois produira un gourou et se plante fréquemment à la sortie. Fonctionne bien sous 1.3 (des changements apportés au serial.device sont la cause du problème).
(28) Fonctionne un petit peu plus lentement sous A3000!
(29) La vitesse est plus grande sur A3000 et rend le jeu plus jouable.
(30) Se plante de façon prévisible sous 2.0 après quelques niveaux.
(31) Texte étrange sous 2.0.
(32) Dongle requis.
(33) Idem (38), éditer le fichier "duel" et choisir un nouveau nom pour remplacer "tdboot".
(34) Peut nécessiter "protect sierra +r"!
(35) Bogué sur A3000: se plante aléatoirement mais fonctionne la plupart du temps.
(36) Des versions récentes fonctionnent, les versions d'avant Juillet 91 ne tournent pas.
(37) Copier tous les fichiers sur DD. Changer toutes les références à DC1: en DC2: dans le fichier "Dark Castle". Assigner alors DC2: au répertoire sur disque dur.
(38) Copier tous les fichiers sur DD (sauf " "). Utiliser NewZap sur le fichier "Defender" pour changer toutes les références à Defender1: et Defender2: en Defender3:. NE MODIFIER QUE LES REFERENCES QUI ONT UN NOM DE FICHIER! Assigner Defender3: au répertoire du disque dur. Le lancer avec les originaux dans le lecteur.
(39) Idem 38:, éditer le fichier "FirePower" et prendre un nom pour remplacer FirePower:
(40) Se plante en sortie sur 2.0.
(41) S'installe avec la disquette originale demandée, mais requiert le KickStart 1.2!
(42) Pointeur de la souris imprécis.
(43) Ejecter le disque pour quitter.
(44) 'cd MS0:' impossible sous 2.x.
(45) Ne marche que si lié à 'Dragon's Lair:Escape from Singe's Castle'.
(46) On ne peut distinguer le prompt sous 2.0. Attendre que le lecteur s'arrête et insérer le disque 2.
(47) Beaucoup d'erreurs d'E/S au cours du jeu sous 2.x.
(48) Pas de contrôle avec joystick sous A3000, clavier uniquement.

		Machine	Système			
Nom du programme	**Type**	**A3000**	**2.x**	**DD**	**CS**	**Class. du jeu**
Missile Command	gamePD	Y:F>	Y:04F>	Y:+	M+	.
Mission Elevator	game	Y:PBF/35	Y:04PBF/	Y:+/35	T+	.
Monkey Island	game	Y	Y:04	.	.	.
Monopoly	gamePD	Y	Y:04	Y:+	M+	
MrBackup	util	Y	Y	Y:+	M+	.
Nascar Challenge	game	Y	Y:04	Y:M	T+2	.
NetHack 3.0 patch 10	gamePD	Y	Y:04	Y:A+	M+	7.0:2
Neuromancer	game	Y:BCS	Y:04BCS	Y:MK	T+	6.6:19
Never Mind	game	Y	Y:04	N:B	T-	.
NewTek Demo 1 & 3	demo	Y/11	Y:04/11	Y:+	M+	
NewZap	utilPD	Y	Y:04	Y:+	M+	
Night Shift	game	Y	Y:04	Y:K	F+	6.5:8
Nuclear War	game	Y	Y:04	Y:K	.	7.4:38
N.Y. Warriors	game	Y	Y:04/46	.	.	5.8:17
Obliterator	game	Y	.	.	.	5.5:15
Obsess-O-Matic 1.0-3.0 (tetris)	gamePD	Y	Y:04	Y:+	M+	.
Ogre	game	Y	Y:04	Y:K	T+	.
Oil Empirium	game	N	TN:04	Y	.	.
Omega	gamePD	Y:F	Y:04F/40	Y:+	M+	6.3:19
Online! Platinum	comm	Y	TN:02/24	Y:A+	M+	
Operation Wolf	game	N	TN:04	.	.	.
Outrun	game	Y:>	TN	.	.	4.8:17
P.O.W.	game	Y	TN	.	.	.
Pacmania	game	Y:**/7	.	N	.	.
Pawn	game	Y	Y:04	Y:M	T-	.
Pen Pal v1.3.18	word	Y	TN	Y:+	M+	
PageSetter 1.0	word	Y	Y:04	Y:+	M+	
PageSetter II	word	Y	Y	.	M+	
Pagestream v2.1	word	Y	Y:04	Y:+	M+	
PaperBoy	game	Y	.	N	.	4.9:12
Perfect Sound 3.0	musc	Y	Y	Y	M+	
Pirates!	game	Y	Y:04	Y:A+	.	8.5:43
PKAZip	miscPD	Y/12	.	Y:+	M+	
Pocoman	game	Y	Y:04	Y	.	8.2:11
Pool of Radience	game	Y:S	Y:04S	Y	M+	7.1:19
Populous	game	Y:PBCf/6	Y:04PBCf	Y:PK/6	T+	8.1:90
Ports of Call	game	Y	Y	Y	.	6.5:29
Powermonger	game	Y	TN:04	N	T	7.7:56
Powerstyx	game	Y	TN:04	N:B	T-	.
Pro Video Gold	draw	Y	Y	.	M+	
Professional Draw	draw	Y	Y:04	Y:A+	M+	
Project D 2.0	util	Y:CF/35	Y:04CF	Y:+	F+	
Projectyle	game	N	TN:04	.	.	.
Prospector	game	Y	Y:S	Y	.	.
Pro Tennis Tour 2	game	Y	.	Y	.	.
Prowrite 2.5, 3.0 & 3.1	word	Y	Y:04	Y:+	M+	
Puffy's Saga	game	Y	Y:04	N:B	T-	.
Qix	game	.	TN/30	.	.	6.4:17
Quarterback v4.2	util	Y	Y:04	Y:+	.	
Quarterback Tools v1.3-1.5	util	Y	Y:04	Y:+	.	
QuickWrite v1.0	word	Y	Y:04	Y:+	M+	
Rainbow Islands	game	Y:BC	Y:04BC	.	.	.
Rambo III	game	Y	Y:04	.	.	4.2:12
RBI Baseball	game	N	N:03	N:B	T-	.
Reach for the Stars	game	Y:F	Y:04F	Y:A+	M+	6.6:8
Red Storm Rising	game	Y	Y:04	Y:A+	.	7.2:15
Return of the Jedi	game	N:E	N:03	.	.	5.7:3
Rick Dangerous	game	N	TN:04	.	.	7.2:26
Rick Dangerous II	game	Y	.	N	.	7.5:13
Risk v1.9	game	Y	Y:04	N:D	T-	6.0:17
Road Wars	game	N:E	N:03	N:B	T-	.
Robocop 2	game	N:O	X:04	N:B	T-	5.1:11
Rocket Ranger	game	Y	Y:04	N:D	F+2	7.1:35
Rogue	game	Y:F	Y:04F	Y:K	M+	.
Rolling Thunder	game	Y:>S/29	TN:04**	N:D	T-	.
Romance of the Three Kingdoms	game	Y	.	Y	.	8.4:13
Scanlab	draw	Y	Y:04	Y:+	M+	
Scene Generator	draw	Y	Y:04	Y:+	F+	
Scrabble	game	Y	Y:04	N:D	M-	.
Sculpt-Animate 4D	draw	Y	Y:04	Y	M+	
Shadow of the Beast	game	N:O	X:04	N:B	T-	6.9:70
Shadow of the Beast II	game	N:O/5	X:04	N:B	T-	6.4:42
ShadowGate	game	N	TN:04	.	.	6.4:13
Shanghai	game	Y:C	.	Y	.	8.4:42
Shinobi	game	N	TN:04	.	.	.
Shogun	game	Y	Y:04	Y	.	.
Shoot 'Em Up Construction Kit	misc	Y	Y:04	Y:+	F+	4.9:15
S.E.U.C.K. games	gamePD	Y	Y:04	Y:+	F+	
Sidewinder	game	Y:S	Y:04S	Y/25	.	6.6:33
Silkworm	game	N:O/21	X:04	N:B	T-	7.6:39
SimCity 1.0	game	Y	N:03	N:D/41	M+	.
SimCity 1.1	game	Y	.	Y:K	M+	.
SimCity 1.2	game	Y	Y:04	Y:+	M+	8.2:106
Sinbad	game	Y:C	Y:04C	Y:K/22	T+	.
688 Attack Sub	game	Y	Y:04	Y:M	M+	6.5:30
SkyChase	game	N	TN:04	.	.	.
Skyfox	game	N:O	N:03	.	T	4.5:17
Snipit	game	Y	Y	.	.	.
Sonix	musc	Y:P/13	Y:04P/13	Y:+	M+	
Space Ace	game	Y	.	N	.	.
Space Harrier	game	Y	TN:04	N	.	.
Space Harrier II	game	N	N:03	N:B	T-	.
Speedball	game	N	X:04	N:B	T-	7.9:60
Speedball II	game	N	TN:04	.	.	8.7:24
Spot (7-up game)	game	Y	Y:02	.	.	7.3:3
Star Control	game	Y	.	.	.	7.6:22
Star Trek	gamePD	Y	N:03	Y:A+	F+	5.2:4
Star Wars	game	Y:>	TN	.	.	6.5:26
Starflight	game	Y	TN	Y:A+	.	5.9:14
Starglider	game	Y:>	Y:04>	N	.	6.1:21
Stellar Crusade	game	Y	Y	Y:M	.	.
Storm Across Europe	game	Y	TN:02	Y:+	.	.
Strategic Defense Init.(S.D.I.)	game	Y:Bf	Y:04Bf	Y:K	T+	.
Super-Ami Copy II v1.0	util	Y	Y:04	Y:+	F+	
SuperBase Personal	sprd	Y	Y:04	Y	M+	
SuperBase Professional 3.0/4.0	sprd	Y	Y:04	Y	M+	
SuperPlan	sprd	Y	Y:04	Y:A+/32	M+	
SuperStar Ice Hockey	game	Y	TN:04	.	.	.
Sword of Aragon	game	Y	.	Y	.	6.6:10
Sword of Sodan	game	Y	.	N	.	6.5:22
Technocop	game	Y:BCf	N:03	Y:K	.	.
Test Drive	game	Y:BF	Y:04BF	Y:K	T+	5.2:11
Test Drive II: The Duel	game	Y:Bf	Y:04Bf	Y:K/33	T+	6.8:34
Their Finest Hour v1.0	game	N	TN:04	Y:+	.	7.8:24
Their Finest Hour v1.1	game	Y	Y:04	Y:+	.	"
Three Stooges	game	N	TN:04	Y	.	6.2:33
Three-D Breakout	gamePD	Y:F	Y:04F	Y:+	M+	.
Tiger Cub (MIDI)	musc	Y	Y	.	.	
Torch 2081	game	Y	.	.	.	.
Transfer 24	draw	Y	Y:04	Y:+	M+	
TurboMandel	drawPD	Y	Y:04	Y:+	M+	
Turbo Silver 3.0a	draw	Y	Y:04	Y:+	M+	
TV Sports Football	game	Y	TN:04/47	.	.	6.4:36
TxEd+	word	Y	Y:04	Y:+	M+	
Type Attack	game	Y	TN	.	.	.
Typhoon of Steel	game	Y	Y:04BC	N	M	.
Ultra Design	draw	Y	Y:04	Y:+	M+	
U.M.S. II	game	Y	Y:04	Y:+	M+2	9.0:1
Universal Military Simulator	game	Y	.	Y	.	.
Untouchables	game	N:O	TN:04	N	.	.
Vegas Gambler	game	Y	TN	.	.	.
VideoScape 3D	draw	Y	Y:04	Y:+	M+	
VideoTitler	draw	Y	Y:04	Y:+	M+	
VirusX 4.0	utilPD	Y	Y	Y:+	M+	
Vista 1.0	draw	Y	Y:04	Y	.	
VLT up to 5.x	comPD	Y	Y:04	Y:+	M+	
VT100 terminal emulator	comPD	Y	Y:04	Y:+	M+	
Warlock	game	Y/48	Y:04/48	.	.	.
Warlords	game	Y	Y	.	.	7.7:6
Waterloo	game	Y	.	Y	.	
Where in the World Carmen Sand	game	Y	Y:04	Y:MK	M+	.
Where in the USA Carmen Sand	game	Y	Y:04	Y:MK	M+	.
Who Framed Roger Rabbit	game	Y	Y:04	Y:MA	F+	.
Wings	game	Y	TN:02	Y:M	.	
WordPerfect 4.1	word	Y	Y:04	Y:+	M+	
XCopy III	utilPD	Y	Y	Y	.	
Xenon	game	N	TN:04	.	.	6.0:26
Zany Golf	game	Y	.	Y:K	.	6.9:21
ZeroVirus III	util	Y	Y	Y:+	M+	
Zork Zero	game	Y	.	Y:+	M+	7.2:15
Zoo 2.0	utilPD	Y	Y	Y:+	M+	

La Saga de L'AMIGA

HISTORIQUE

Introduction

Nous allons commencer aujourd'hui une saga qui devrait se poursuivre sur quatre ou cinq mois.

Elle a l'ambition de fournir une présentation globale de la machine accessible à ceux qui ne la connaissent pas, tout en entrant suffisamment dans les rouages pour donner également une bonne idée de son fonctionnement (que les utilisateurs connaissent en général trop peu).

Le but avoué est de commencer à combler le large fossé qui s'étend entre d'un côté les publicités sibyllines et les manuels, et de l'autre l'avalanche de documentation technique accessible au seul initié, qui fait qu'il est difficile d'avoir une idée précise de la machine avant de la pratiquer, et que les débuts de la programmation sérieuse sont laborieux.

Cette saga se structurera approximativement ainsi:

- historique de l'Amiga
- les circuits de l'Amiga
- le système d'exploitation Exec
- l'interface graphique Intuition
- le File System - AmigaDOS
- les émulations des autres systèmes

Elle aura le défaut de s'appuyer sur une connaissance minimale de l'in formatique (faute de quoi le volume serait vraiment énorme), mais rien ne vous interdit de demander des éclaircissements sur certaines notions.

Ce document est une réalisation du club Amiga-Télécom Paris, dont l'un des buts est précisément la participation au rayonnement de la machine :

Club Amiga - Maison des Elèves de Télécom Paris, 212 rue de Tolbiac, 75013 Paris.

Notamment, Emmanuel s'occupera de la partie consacrée au File System, et ne s'est pas privé de mettre son grain de sel dans tout le reste.

Pour reprendre un article d'A-News retraçant l'histoire de l'Amiga, on peut retenir que la machine est le fruit de la rencontre de quatre grandes actions initialement indépendantes:



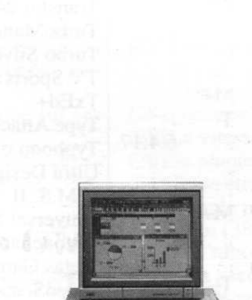
Tripos

Le projet de recherche de Cambridge TRIPOS en 1976, constitue un noyau d'OS multitâche expérimental présentant plusieurs améliorations par rapport à UNIX (qui connaît sa première diffusion la même année après 7 ans de gestation dans les Bell Laboratories). TRIPOS est encore écrit en BCPL tandis qu'UNIX s'appuie sur le C, créé pour l'occasion. Les deux systèmes tournent alors sur PDP11.



Un OS standard

Sa découverte en 1983 par Metacomco (entreprise fondée à Bristol en 1981 et émigrée en Californie, employant Tim King), alors que la société, spécialisée dans les langages, assembleurs, etc, cherchait à construire un OS standard pour le tout nouveau processeur 68000 .

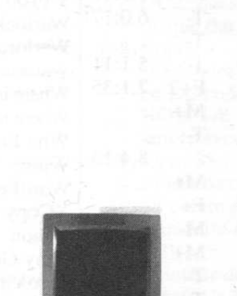


Tripos devient AmigaDOS

L'ambitieux projet Lorraine d'Amiga Corporation, machine "full-chip" basée sur le 68000 pensée dans le but d'implémenter un simulateur de vol temps réel (Jay Miner est le père de l'architecture de la machine, très proche de la version actuelle). Ayant trop de problèmes avec son propre OS multitâche, Amiga Corporation a adopté celui de Metacomco en 1985. En moins d'un an TRIPOS est devenu AmigaDOS avec l'intégration des couches haut et bas niveau des deux sociétés, et l'installation de l'interface graphique Intuition.

Commodore entre dans la danse

La commercialisation à partir de 1986 de la machine par Commodore (CBM), qui a racheté Amiga Corporation (en difficulté financière) en 1985. L'Amiga présentait un OS "majeur" dès son lancement (pensez à MSDOS 1.0 qui ne connaissait même pas la notion de directories!) car résultant de 10 années d'une longue élaboration.



Mais la politique commerciale de Commodore est - au moins au début- assez ambigüe: la machine est à cheval sur le créneau ludique et semi-professionnel (traitement de textes, vidéo ...), Commodore espère rentabiliser une machine stabilisée et stopper les développements.

Tensions internes

Les tensions internes font exploser l'équipe Amiga:

le directeur de la recherche, Gérard Bucas, quitte la société fin 1986 avec une partie de l'équipe et fonde GVP. Cette entreprise de Pensylvanie compte aujourd'hui une trentaine de personnes et développe quantité de produits de qualité pour l'Amiga: cartes disque dur, extensions mémoire, contrôleurs SCSI, cartes 68030 (dont une à 50MHz), carte graphique 24 bits, et très prochainement une carte 68040 ...

Elle est relativement réconciliée avec Commodore et a développé certains circuits de l'A3000. C'est l'une des sociétés les plus actives autour de l'Amiga, qui en outre a une politique commerciale assez intelligente (bas prix, upgrades, reprises, soutient de toute la gamme ...).

Pour la petite histoire

Une partie de l'équipe initiale "explosée" est allée rejoindre Atari alors que l'Amiga était en phase terminale de mise au point, ce qui a permis à cette entreprise de sortir le 520ST en quelques mois,alors qu'elle n'avait guerre l'expérience des ordinateurs de jeux. Le 520ST est le début d'une lignée d'ordinateurs à interface graphique moderne mais au système d'exploitation classique (mono-tâche) et commençant depuis peu à intégrer un peu de hard (notamment le TT).

Le reste de l'équipe (dont Jay Miner) a poursuivi le travail, l'Amiga 1000 a rapidement cédé la place à l'A500 à cible plus ludique, et à l'A2000 plus professionnel (avec 5 slots d'extensions, un slot CPU et un slot vidéo, et surtout un second bus à la norme PC, avec une carte passerelle XT ou AT) bien que le coeur des machines reste fondamentalement identique.

Pendant une longue période il ne s'est plus rien passé de visible outre la sortie des systèmes 1.2, puis 1.3 en mi-89, au point que la presse a ironisé en disant que Commodore venait de découvrir qu'il fabriquait une machine nommée Amiga, lors de l'annonce au SICOB 90 de l'A3000 (machine professionnelle à base de 68030 refondue autant que la compatibilité le permettait) et du système 2.0.

Depuis

La version Unix V.4 de l'A3000 est sortie (elle s'appuie sur l'interface utilisateur X-Windows-OpenLook). Les développements à venir concernent maintenant l'utilisation des chips par Unix et le portage de la version 2.0 d'AmigaDOS sur A500 et A2000 (elle implique des modifications hard).

D'autre part Commodore vient de sortir le CDTV, système de compact-disk interactif (proche du CD-I) basé sur les circuits de l'Amiga.

Enfin, on sous-entend pour plus tard une nouvelle machine 24 bits en natif...

On pourra obtenir plus de détails sur l'histoire de TRIPOS et AmigaDOS dans 'Amiga News' n°21 (1/90), et sur GVP dans "Amiga News" n°29 (9/90).

Fabrice Neyret



INTERNATIONAL
CASH &CARRY MICRO

C.C.M.
CASH &CARRY MICRO
37,Rue des Mathurins
75008 PARIS
☎ 40.16.04.02
Vente par correspondance uniquement

SPECIAL NOEL
LES PACKS A500+®

LE DESSINATEUR
A500+, DELUXE PAINT4, UN LECTEUR EXT
PRIX TARIF 5070 FRS PRIX CCM 4290FRS

L'ETUDIANT
A500+,POWERWORKS(Traitement Texte,tableur, Base données)
un lecteur externe
PRIX TARIF5070 Frs PRIX CCM 4290 FRS

UN DISQUE DUR POUR NOEL??
52 MO QUANTUM SUR SCSI 2990 FRS
105 MO QUANTUM SUR SCSI 4690 FRS
OU UN SYQUEST??
44MO Interne (avec controleur SCSI) 4990Frs
44MO Interne (Sans controleur) 4290Frs
88MO Interne (Avec controleur SCSI) 6490Frs
88MO Interne (Sans controleur) 5790Frs
Le Syquest sont livré avec un Disque
Le disque-dur Monté et formatté Avec anti-virus
POUR LES SYQUEST INTERNES OU HD SANS CARTE SCSI NOUS CONSULTER

LA MEMOIRE
2MO extensible 8 pour a2000 1590 Frs
Barettes Pour GVP® par 2mo 850 Frs
Extension 1.5MO(avec horloge) pour A500 890 Frs
MEMOIRE A590, DIP2, A2058, par 2mo 790 Frs

SCANER JX100
SCANER A5 COULEUR POUR AMIGA
7490 FRS

LECTEUR 3.5 EXTERNE
650 FRS

EN DEVENANT CLIENT CCM DECOUVREZ LES AVANTAGES RESERVES A NOS SEULS CLIENTS DETAILS AVEC VOTRE PREMIERE COIMMANDE

LE CREDIT CCM
Vos achats à partir de 250 Frs et à votre rythme
Nous consulter pour acceptation du dossier et conditions

CONDITIONS DE VENTE
Réglement par chèque, Carte Visa ou contre remboursement. AJOUTEZ 40 FRS de participation aux frais d'expédition. Les Ordinateurs sont expédiés en Port du. Tout retour ou échange de marchandise est soumis à un Accord de CCM. Remboursement sans échange soumis a 30% du prix HT pour frais de restokage.

Z-SCRATCH!

Nous allons passer à la loupe ce mois-ci un programme (et le hardware qui l'accompagne) difficilement classifiable: c'est un logiciel d'échantillonnage, mais ce n'est pas un AudioMaster ou un Perfect Sound, c'est un séquenceur, mais ce n'est pas un SoundTracker, et en plus, c'est un synchroniseur et un manipulateur de sons en temps réel. Fichtre! Diantre! Par Saint-Georges du Dragon! Mais qu'est-ce donc?

Mais c'est le Z-Scratch!

Le Z-Scratch de Zirconia/FATEC est en fait un produit permettant de remplacer 26 machines à jingles par un seul Amiga dans une cabine de Disc Jockey. Il se présente sous la forme d'un boîtier plutôt imposant, d'un logiciel, et d'une documentation (le tout en français. Non pas le boîtier !). Le boîtier contient un échantillonneur 8 bits stéréo et une prise de synchronisation. L'intérieur (bien oui quoi, fallait bien que je vois comment s'était là-dedans...) est très soigné. La documentation est courte mais claire, le logiciel quant à lui, on a jusqu'au bout de la Portée pour en parler...

Un point positif pour le Z-Scratch est sans aucun doute son ergonomie. L'interface utilisateur a réellement été travaillée, entièrement pensée dans l'optique d'une utilisation par un DJ, et l'absence de menu devrait rendre le programme facilement utilisable avec un écran tactile (les écrans tactiles, c'est ma marotte actuellement, alors attendez vous à en entendre parler...). A tester tout de même...

Le Z-Scratch ne ressemble pas à grand chose de connu, que ce soit de par ses fonctions ou de par son interface utilisateur. Le prix (4790 FTTC) risque lui aussi de 'choquer' l'Amigaïste convaincu (et moi donc!) mais il ne faut pas perdre de vue qu'il s'agit là d'un pack très 'ciblé' et relativement bon marché par rapport à l'achat de 26 machines à jingles... Tout de même, si l'on compare ce prix à celui de The Scratcher (Aniouz n°31) qui est sensé faire à peu près la même chose, sans le hardware et en beaucoup moins ergonomique, il est vrai, il y a de quoi frémir....

L'échantillonneur

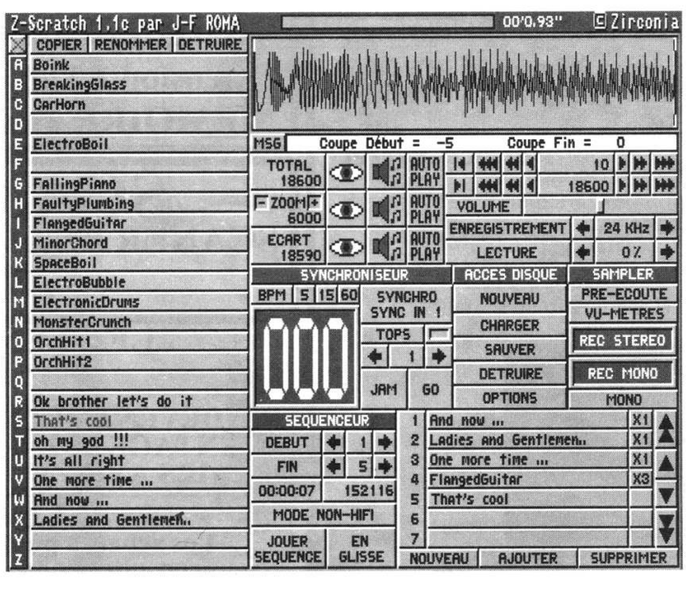
Le Z-Scratch est avant tout un échantillonneur. Une fois votre source sonore connectée aux deux Cinch d'entrée et les réglages de niveau sonore sur chaque canal effectués (une option vu-mètre permet de réaliser cela très facilement), vous êtes prêt à sampler sauvagement gimmicks, jingles et autres effets spéciaux...

La fréquence d'échantillonnage se régle en choisissant l'une des 6 fréquences prédéfinies (de 8kHz à 28kHz par pas de 4 kHz). J'aurai aimé avoir en plus des valeurs prédéfinies (ce qui est un bonne idée, d'une exécution rapide et sans erreur possible) la possibilité de régler moi-même la fréquence d'échantillonnage (ou bien un plus grand nombre de valeurs prédéfinies) de façon à obtenir le meilleur rapport *qualité de l'échantillon/mémoire utilisée* possible pour une configuration donnée. Des écarts de 4Khz entre les différentes fréquences sont un peu trop importants... Le changement de la vitesse de restitution d'un échantillon se fait -de façon inédite- à l'aide d'un pourcentage par rapport à la vitesse d'échantillonnage (de -100% à +100%).

En fait ces deux réglages (vitesses d'échantillonnage et de restitution) illustrent bien le travail réalisé par les concepteurs du Z-Scratch: c'est pratique, rapide d'utilisation, et permet de n'avoir à aucun moment besoin de recourir au clavier pour rentrer des données. D'un autre coté, si l'on veut utiliser le mode LIVE, qui est tout de même l'une des caractéristiques les plus intéressantes du Z-Scratch (voir plus bas), il vous faudra bien sortir le clavier du placard et pianoter.

J'allais oublier, on peut bien sûr découper le son échantillonné, faire un zoom etc... L'édition se fait dans ce cas en déplaçant deux marqueurs.

On peut garder en mémoire jusqu'à 26 échantillons, rangés dans les 26 slots que vous pou-



vez voir sur la partie gauche de l'écran 1. Il est heureusement également possible de se constituer des banques de sons, et de les stocker sur disquette, ce qui évitera d'avoir à recharger 26 échantillons l'un après l'autre lorsqu'on voudra travailler avec... A ce propos, jetez donc un oeil sur le requester de fichier, qui est assez original (écran 2).

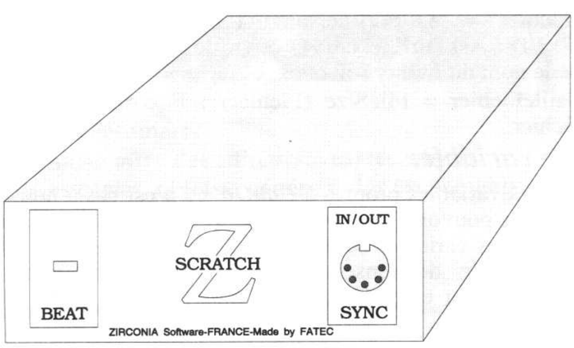
Le séquenceur

Ici, pas grand chose en commun avec Soundtracker et autre NoiseTracker. Le séquenceur est tout ce qu'il y a de plus primaire mais est suffisant pour l'usage auquel il est destiné. Il peut contenir jusqu'à 99 pas (bientôt 1000). Chaque pas est constitué par l'un des 26 jingles, qui peut être joué une ou plusieurs fois de suite (la découpe de l'échantillon, son canal, sa vitesse et son volume sont pris en compte). Les commandes de base permettent d'ajouter ou d'enlever des pas, et d'effacer la séquence.

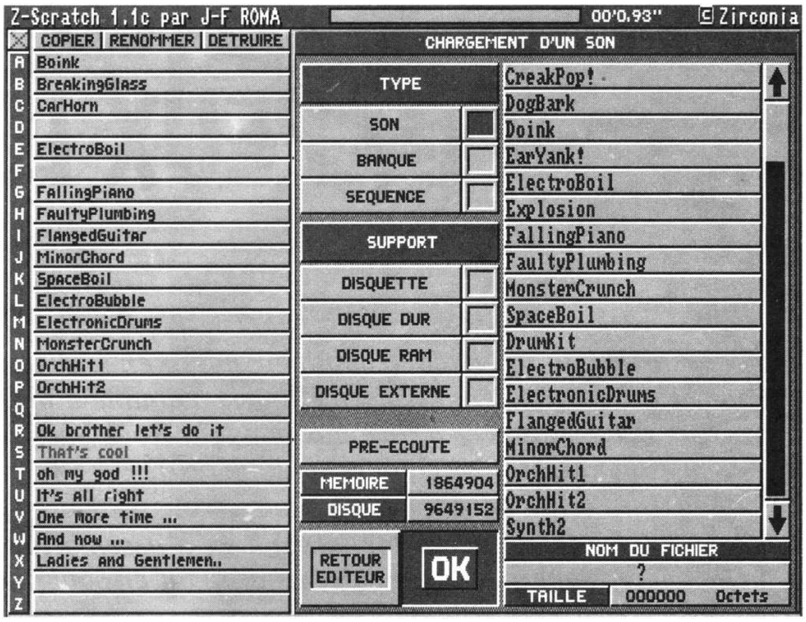
Ce qui manque, à mon avis, est une étape encore supérieure à la séquence: un type de données comprenant un ensemble de séquences, que l'on pourrai appeler une à une au moment adéquat, car pour l'instant l'utilisateur est obligé de re charger une nouvelle séquence à chaque fois qu'il vient d'en utiliser une, ou de la créer directement (ce qui est d'ailleurs très facile). En mode live par exemple les touches F1 à F10 sont actuellement inutilisées, pourquoi ne pas assigner à chacune d'entre elles une séquence?

Côté utilisation, c'est toujours la simplicité même: il suffit de cliquer sur un jingle dans la partie gauche de l'écran puis dans la case correspondant au pas pour que celui-ci soit enregistré dans la séquence (la fenêtre de traitement de l'échantillon est en même temps automatiquement actualisée sur ce jingle).

Tiens... je viens de voir en bas d'une page de la documentation une fonction Seq->Son disponible à partir de la version 2 qui permettra de transformer une séquence en son (et donc d'avoir plusieurs



séqences) et résoudra le "problème" que je vous soumettais plus haut (partiellement car on ne pourra plus synchroniser les pas d'une séquence sur une boîte à rythme par exemple (voir paragraphe suivant)). J'en profite pour vous dire que la version du logiciel que j'ai actuellement entre les mains est la 1.1c.



Synchronisation

L'un des points importants pour le DJ aux prises avec ses 3 platines et ses diverses boîtes à jingles, va être de dire à l'Amiga quand envoyer une séquence, ou un pas d'une séquence. C'est le rôle de la partie synchroniseur du Z-Scratch.

La synchronisation -le déclenchement- va pouvoir être de 6 types, à la discrétion de l'utilisateur. Je ne vais pas les détailler mais sachez simplement que tout a été prévu et que, quelque soit la situation, il y aura toujours une solution pour déclencher la séquence ou l'un pas, que ce soit par synchronisation manuelle: vous cliquez sur le bouton 'jouer séquence' et hop, la séquence se déroule, pas à pas, facile... par synchronisation Radio, synchro beat, synchro bpm, synchr externe (vous branchez votre vieille TR808) ou encore synchro Timer (çà, c'est l'Amiga...).

Z-Scratch on stage...

En plus de tout ceci, le Z-Scratch dispose d'un mode live qui permet au DJ de rivaliser de dextérité avec les scratcheurs les plus fous. Seuls restent sur l'écran les 26 jingles de la partie gauche de l'image. Le simple fait de pointer l'un d'entre eux à la souris, ou de taper la lettre correspondante au clavier envoie le jingle. Les autres touches du clavier permettent de faire des effets en temps réel comme des boucles, des échos, une spatialisation de la stéréo, une accélération ou un ralentissement du son etc...

Il m'est difficile de vous dresser une liste de ces effets puisque d'une version à l'autre certains sont supprimés, d'autres ajoutés et d'autres encore modifiés.

J'ai trouvé dommage que ces options soient uniquement disponibles au clavier: la partie droite de l'écran devenant inutile en mode live (elle est d'ailleurs effacée), il aurait été intéressant d'y retrouver ces commandes sous forme de gadgets, car il est ennuyeux d'avoir à garder son clavier à proximité (surtout dans une cabine de DJ) alors que tout le reste du logiciel peut s'utiliser sans. Ceci dit, l'avantage du clavier sur la souris est évidemment la rapidité d'exécution, mais avec un écran tactile... bon, ok j'arrête...

Et dans le prochain épisode...

L'objectif de Zirconia est en fait de remplacer intégralement l'ensemble d'une cabine de DJ, avec tout ce qu'elle comporte de machines à jingles, de commandes de lumières etc... Z-Scratch n'est donc que le premier pas dans cette direction, et il sera rapidement suivi de Z-Radio, pour automatiser la diffusion de séquences, de Z-Video, qui permettra, lui, la manipulation d'images IFF en temps réel en fonction du son (une sorte de Visual Aurals (s'il y a autant de fonctions on risque de bien s'amuser...)) et du Z-Light pour piloter l'ensemble des lumières. Un vaste programme comme vous pouvez le constater... Avec tout cela et les cartes Daslight, l'Amiga est fin prêt pour affronter les pistes de danse...

Nicolas Fournel

Zirconia (développement), Jean François Roma, 9 rue du Vercors, 38400 Saint Martin d'Hères. Tel 76 24 11 66

Société FATEC (conception électronique et commercialisation), 4 rue des fleurs, 38000 Grenoble, Tel: 76 51 25 98, Fax: 76 44 13 05 contact: Daniel Fayolle.



AVEC CANDO TU PEUX LE FAIRE...!!!

Le néophyte

Qui n'a pas pesté devant son clavier-moniteur-micro en se disant "ah! Si je pouvais..."

(... programmer des boutons, des trucs à cliquer, à double-cliquer, des fenêtres de liste, des animations vantant votre génie accompagnées d'une musique à-la-Rocky-arrivant-sur le ring, un éditeur de texte, une base de donnée personnalisée, tout ça avec un look pro)?

***Qui?** Personne très certainement... Alors, que faire?*

Généralement, sauf étude très informatisée à base d'assembleur et de C, on se retourne avec une certaine appréhension de débutant vers le Basic (les basics qui n'en sont plus), qu'il soit Amiga, GFA, Amos, compilable ou pas...

Et on écrit "Hello!" sur son écran! Et on est content! Seulement on en veut plus, et plus encore... le listing s'allonge, les bogues arrivent, les nerfs manifestent!

C'est qu'il faut gérer la souris, les éventuels déplacements d'un curseur, le clavier, des boutons, des menus, ouvrir des écrans, des fenêtres, des requesters... toujours se dire "et si on fait ça, que se passe-t-il?". Et bien sûr il se passe rarement ce qu'on avait prévu!

Après des nuits blanches on se redit "Ah! si je pouvais!".

Une réponse vient du Texas. Il semble que ceux qui se nomment joliment *"The CanDo Guys"* (Les Gars de CanDo) ont bien compris la situation du néophyte en programmation qui souhaiterait faire plus et surtout exploiter les ressources de son Amiga. Leur réponse c'est *CanDo! Tu Peux Le Faire!*

Nous allons le faire!

CanDo vous connaissez*; The Duke* fait le point sur la nouvelle version 1.50 *(voir ancien article sur la version 1.2, Amiganews numéro 24 et 29).*

L'objet de cette série d'articles sur *CanDo* c'est d'utiliser *CanDo*, apprendre à concevoir et à réaliser des applications. Bien sûr il faut commencer par un peu de théorie (je dirais plutôt de philosophie), non pas pour s'assommer d'entrée mais juste pour comprendre comment est organisé *CanDo*. Ceci acquis, à vous les tableaux de bord pleins de boutons à cliquer, les fenêtres avec ascenseur, les éditeurs de texte, d'images, de brosses animées, de sons, d'icônes, les petites bases de données, les applications en tout genre... Ne soyons pas chiche: "A vous le monde du multimédia!". *CanDo* va vous aider à gérer le plus rébarbatif; à vous d'être créatif!

Le Langage CanDo!

Comme un grand, *CanDo* possède son propre langage! Celui-ci n'est pas sans rappeler le basic, du moins dans sa formulation. Il est en général facile de comprendre une instruction car les formulations sont claires: *AnyChangedBuffers, CharsToBegOfLine, GetWord, LoadBrushAnim...*

A ce propos une petite disgression... Je ne sais pas si *The CanDo Guys* ont pris l'idée ailleurs. Toujours est-il qu'ils ont remplacé l'espace qui sépare les mots par la mise en majuscule de la première lettre de chaque mot. Au début c'est surprenant; mais notre oeil et notre cerveau s'habituent vite et décoder une instruction *CanDo* devient amusant.

VoiçiUnePhraseEcriteSansEspacePourTesterCeNouveauProcédéDeGraphie. (Ce sont les traitements de textes qui vont faire une drôle de tête!).

Bien sûr tout est en anglais... Ce n'est pas trop gênant, sauf si l'on veut lire les textes d'aide que l'éditeur offre pour chaque instruction.

Le langage *CanDo* nous offre 355 instructions, réparties en trois groupes:

1) Les commandes

Une commande est une instruction qui "fait" une action; il faut souvent lui mettre un paramètre à la suite.

Exemple:

Nop; commande sans effet suivie d'un commentaire (après le point-virgule)

SetWindowTitle "Titre de la fenêtre." ; Changer le titre de la fenêtre

Let Variable = "J'écris dans la fenêtre." ; Définir une variable

PrintText Variable,10,10 ; affiche un texte dans la fenêtre.

2) Les fonctions

Elles n'ont pas une action directe, mais elles "retournent" la valeur du résultat de leur action (en principe dans une variable, soit comme paramètre d'une commande).

Exemple:

Let Fichier = AskForFileName ("DF0:" , "Choisir un fichier.",10,10) ; AskForFileName() ouvre le requester de fichier et retourne le nom du fichier sélectionné.

Let TailleFichier = FileSize (Fichier) ; FileSize() donne la taille du fichier.

3) Les variables

Ce sont des variables propres à *CanDo,* ce n'est pas à nous de les définir, nous pouvons juste lire la valeur qu'elles contiennent. Les valeurs de ces variables sont remises à jour par *CanDo*. Elles donnent une foule de renseignements, et facilitent ainsi la programmation. Bien entendu nous ne pouvons pas modifier la valeur de ces variables.

Exemple:

Let Colonne = **TheColumnNumber**
Let Ligne = **TheLineNumber**
Let Caractère = **TheCharacter**
Let Mot = **TheWord**
Let TexteLigne = **TheLine**

En imaginant que vous ayez réalisé un document texte, ces cinq variables d'exemple vous donnent respectivement la position verticale et horizontale du curseur ainsi que le caractère, le mot et le texte de la ligne sur lesquels il se trouve.

Voilà rien de bien original en somme! C'est ce que l'on retrouve dans d'autres langages... Oui mais, c'est du *CanDo!*... C'est la façon de concevoir la programmation qui change et qui va permettre au débutant d'arriver à des résultats très sophistiqués, pour peu qu'il se donne la peine d'ouvrir son manuel, ou son *AmigaNews* s'il est très paresseux (L'objet de cet article est de vous familiariser avec *CanDo!*). Voyons donc comment *CanDo* a été pensé...

La Philosophie CanDo

La programmation sous *CanDo* ne nécessite pas obligatoirement un long listing, et surtout un seul et unique listing. Parfois même quelques lignes suffisent (vous n'espériez pas n'avoir rien à faire tout de même!).

Au contraire elle vous demande de découper votre programme en petites parties, parties qui seront exécutées en fonction d'un événement (généralement liées à un objet)... Ce que vous devez programmer c'est justement ce que doit faire *CanDo* lorsque survient un événement!

Pour comprendre, détaillons comment *CanDo* conçoit une application minimum.

Une application est un *"Deck"* (bureau) et est au minimum composée d'une *"Card"* (Carte). La carte constitue le noyau de l'application, elle est matérialisée par UN écran et UNE fenêtre (dans la nouvelle version, il est possible d'ouvrir simultanément plusieurs fenêtres. Nous y reviendrons).

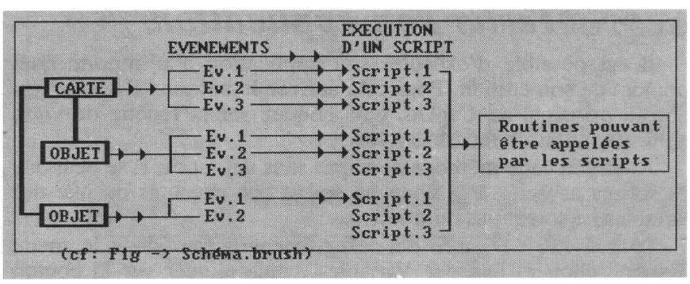
Puis viennent les *"objets"* attachés à cette carte. Un objet peut-être un bouton, un menu, un champ de saisie, un document (un mémo ou une liste), une touche du clavier, un timer, un objet *"brosse animée"*, *"son"* ou *"Arexx"*...

Carte, fenêtre, et objets sont pris en charge par *CanDo. Une série d'éditeurs permettent de les définir très facilement en quelques clics; c'est toute la programmation que l'on vous demande.*

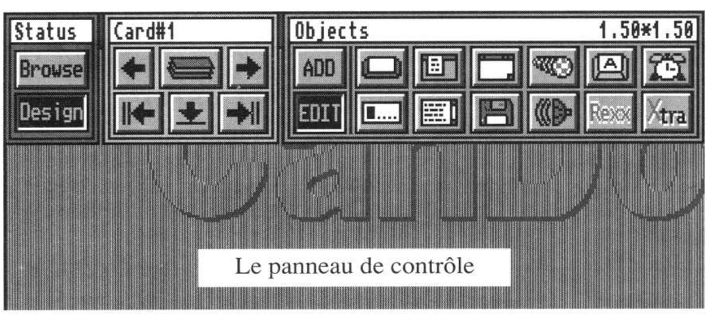
Par contre chaque objet est susceptible de produire un ou plusieurs événements (par exemple cliquer un bouton est un événement). A vous de décider si votre application doit intervenir. Si c'est le cas il vous faut écrire un *"script"* qui sera *"attaché"* à l'objet et exécuté uniquement si l'événement intervient.

Ce script pourra éventuellement passer le relai à une *"routine"* (sous-programme). Ces routines sont accessibles à tous les scripts et peuvent faire office de macro-commandes (du fait qu'elles acceptent des arguments.).

Le schéma tente de vous faire visualiser cette organisation...



Pour résumer:
CanDo offre des éditeurs... cartes, objets...
Ces cartes, objets... génèrent des événements...
Ces événements exécutent un script...
A vous de rédiger ce script!



Le panneau de contrôle

MEGA VISION
B.P. 648
76059 LE HAVRE CEDEX
passez vos commandes (24/24)
Catalogue complet sur Disquette (2 Timbres à 4,00F)

Périphériques

Souris (Opto-mecanique+tapis) 215F
Souris Optique (Avec Tapis) 490F
Extension 512K (Horloge+Interrupteur) 390F
Extension 512K 320F
(AUTRES MODELES NOUS CONSULTER)
Modules RAM 512K (41256 / 44 256) Pour extension 2mb/A2000 ..... 250F
Lecteur 3 1/2, 880K, Externe, Interrupteur+2ème Prise+anti click 690F
Lecteur HD 1,75Mb avec drivers 1390F
Lecteur 3 1/2, 880K, interne pour Amiga 500 ..... 590F
HCD+52 Mo avec ext. mem. Autoboot, interne A/2000 ..... 3690F
Accélératrice COMBO 322 1 Mo, extensible à 13 Mo 7990F
(AUTRES MODELES NOUS CONSULTER)
Scanner Golden Image 400DPI/64 tons de gris 1790F
Midi Connector (avec cables) 480F
AVidéo 12 ..... 2390F
AVidéo 24 ..... 4490F

Domaine Commercial

Amos 1.3 Français 460F
Assempro 790F
Compilateur AMOS 340F
CompteChèque Français 235F
Deluxe Paint 3 Français 750F
DemoMaker Français 380F
Devpac 2 ..... 590F
Digipaint 3 Français 790F
Digiview Gold Français 1495F
Digipaint 3 + Digiview gold 1995F
Excellence 2 Français 1500F
GFA BASIC 3.042 Français 590F
Hisoft Basic 820F
Hisoft Basic + extend 1049F
Homanager Français 490F
Master Sound Français Interface + logiciel 370F
Profil Français 480F
Sculpt Animate 4D 3536F
Vista Pro 1090F
Volumm 4D JR Français 450F
Volumm 4D Pro 2390F

Catalogue sur disquette offert pour toute commande !

Joyeuses Fêtes de fin d'année...

DISTRIBUTEUR OFFICIEL UGA EN FRANCE

35 43 07 38
35 41 79 26
35 42 72 08

AMOS 3D 390F

Domaine Public

Amateur, Agatron, Amicus, Amos DP, Apdc, Apdl, Aus, Cam, Faug, Fred Fish, Hpb, Panorama, Soft, T.Bag 15F
Uga 20F
Plus de 1500 disquettes en stock

Deluxe Paint 4 version CIS 990F

Logiciels à bas budget

Musical Enlightenment 210F
(Manuel en francais et fichiers sons disponibles)
PowerPacker Professional 130F

Nouvelles disquettes newsflash et UGA disponibles...
Nouveaux logiciels bas budget disponibles... (traitement de texte, jeux, utilitaires etc...)
Nous consulter

Nous vous offrons l'envoi en recommandé et une disquette du Domaine Public pour tout achat supérieur à 200 FF.
Nous recherchons des disquettes du domaine public, vous en possédez ? (possibilité d'échange) Contactez nous !

Page Setter 2 990F

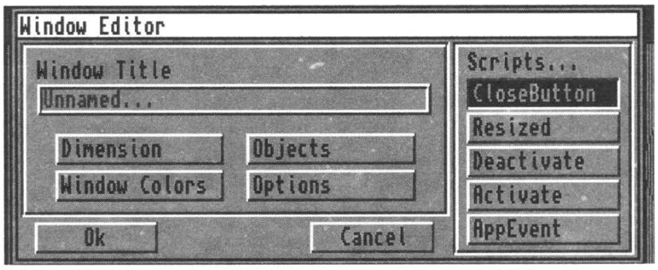
TOUS NOS PRIX SONT T.T.C.
FRAIS DE PORT COMPRIS !!!

De la pratique

Ce n'est pas clair? SI!.... Mais un exemple serait le bienvenu!

Cliquez sur l'icône "fenêtre" et regardez l'éditeur de fenêtre

A gauche un choix de boutons (4 en l'occurrence) permet de définir les différents attributs de la fenêtre, sa dimension, ses couleurs, ses "objets" (bouton de fermeture, barre titre, boutons de profondeur, de redimensionnement) et ses options. A droite 5 boutons d'événements qui vont permettre d'appeler l'éditeur de scripts.



Décidons arbitrairement d'ouvrir une fenêtre sur l'écran du Workbench; cette fenêtre disposera de tous ses objets. Notre programmation consistera à faire changer le titre de la fenêtre chaque fois qu'un événement "fenêtre" surviendra.

Que peut-il arriver à cette fenêtre? Quatre événements qui réveilleront *CanDo* et nous aussi:

1 - On peut la fermer à l'aide du gadget de fermeture

2 - La redimensionner

3 - L'activer en la cliquant

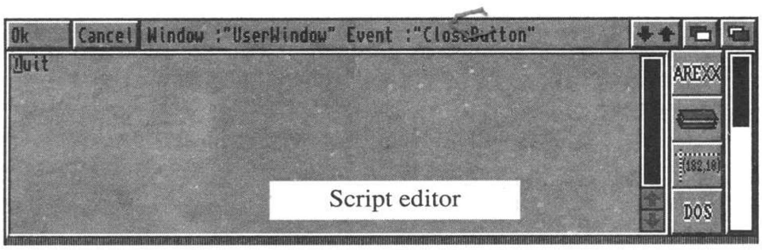
4 - La désactiver en cliquant ailleurs sur le *WorkBench*.

(On peut aussi la déplacer, mais CanDo ne s'y intéressera pas et nous non plus!).

Ce qui signifie que nous devons écrire quatre scripts, un pour chacun des quatre événements que nous voulons contrôler (oubliez le bouton ***AppEvent***, valable seulement sous WorkBench 2.0).

Cliquez sur le bouton "CloseButton", et hop...! voilà l'éditeur de script...

Que doit faire ce script? Nous permettre de quitter notre application... Alors tapons "QUIT".



Script editor

Cliquons ensuite "OK" pour revenir à l'éditeur de fenêtre.

Au tour du bouton "Resized". Nous voulons que le titre de la fenêtre affiche "Je suis redimensionnée!" lorsque on utilise le gadget en bas à droite de la dite fenêtre.

Une seule instruction dans le script de cet événement fera l'affaire: SetWindowTitle "Je suis redimensionnée!"

Les scripts des boutons "DeActive" et "Active" utiliseront la même commande. Seul le texte diffèrera.

Enfantin non? La partie programmation est terminée, notre petite application aussi!

Lister une application

Si nous décidons de lister l'application à l'aide de l'utilitaire "ThePrinter" fourni avec CanDo voici ce que nous obtiendrons:

```
*************
* Card "Carte.1"
    Window "UserWindow"
        Definition
            Origin 0,0
            Size 361,101
            Title "FENETRE"
            NumberOfColors 4
            WindowColors 0,1,0
            WindowObjects CLOSEBUTTON DEPTHBUTTONS
                                      DRAGBAR SIZEBUTTON
            WindowFlags ACTIVATE TOFRONT WORKBENCH
        EndScript
        OnCloseButton
            Quit
        EndScript
        OnActivated
            SetWindowTitle "Je suis active!"
        EndScript
        OnDeactivated
            SetWindowTitle "Je suis inactive!"
        EndScript
        OnResized
            SetWindowTitle "Je suis redimensionnée!"
        EndScript
    EndObject
* End of Card "Carte.1"
*************
```

Les listings CanDo ne sont pas des plus faciles à lire, bien que très détaillés. Cartes et objets y sont décrits, ce qui noie un peu les scripts et rend mal aisée la compréhension globale de l'application.

La solution, qui n'est pas forcément la plus pratique, est de sauvegarder chaque script et routine sous forme de fichier texte. Cette sauvegarde se fait depuis le menu de l'éditeur de scripts avec l'option "Save Text". Ensuite il possible de les éditer avec son éditeur de texte favori et de les récupérer dans CanDo avec les options menu "Load Text" et "Insert Text".

Cette façon de faire qui nécessite de jongler entre deux éditeurs est utile lorsque les listings deviennent plus long. L'éditeur de CanDo n'offrant pas une édition "pleine page" limite en effet la lecture à quelques lignes. Pour la mise au point c'est souvent une gêne...

Un avantage de cet éditeur est de pouvoir éditer des routines depuis l'éditeur de script.

Un désavantage est de ne pouvoir éditer des routines que depuis l'éditeur de script... Pour éditer une routine, il faut avec cette nouvelle version, passer obligatoirement par l'éditeur de script qui lui même ne vient qu'après être passer par un éditeur d'objet... A la longue cela fait beaucoup de clics et beaucoup de perte de temps.

Ceux qui sont juste en mémoire (mémoire Amiga, bien entendu!) et travaillent sans disque dur devront patienter davantage.

Mais le résultat en vaut la peine...

Tester son application

Il est possible d'exécuter son application à n'importe quel moment de son édition. Pour cela activez le bouton "Browser" du tableau principal de CanDo, puis cliquez sur la fenêtre de votre application pour la rendre active...

Attention cette méthode n'est pas sans défaut car il se peut que les scripts associés à la carte ne soient pas exécutés ou que des variables ne soient pas réinitialisées.

Pour éviter ce genre de désagrément il faut dans le menu "Expert" choisir "Dispose Variables", puis cliquer sur le bouton "Goto to Card" (flèche vers le bas) et choisir d'aller à la carte qui doit être exécutée (même s'il n'y a qu'une carte!), et ensuite cliquer "Browse"...

Pour obtenir le menu "Expert" remplacez, dans le fichier Cando.defaults, "EXPERTMODE = NO" par "EXPERTMODE = YES". Pour revenir à CanDo, cliquez le bouton "Design"...

Le deuxième procédé d'exécution est le choix du "SuperBrowser" dans le menu "Misc". Là, CanDo laisse la place à une minuscule fenêtre sur l'écran WorkBench. A la fin de votre test double-cliquez cette fenêtre pour revenir à CanDo.

Le Mois Prochain Encore Du CanDo!

Le mois prochain nous entrerons vraiment dans le monde CanDo en programmant ensemble une application qui par la suite prendra place sur l'écran de votre WorkBench... Un moyen de lancer vos programmes favoris sans avoir à ouvrir une multitude de tiroirs!

Guy. Beteille

(Not a CanDo's guy!)

FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE !

Téléphonez EN FRANÇAIS à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (+44) 291 625 780
du lundi au samedi de 8h à 19h

AMIGA

— Digitaliseur d'images VIDI-AMIGA (manuel Français). Prix : Incroyable !
— Des centaines de logiciels ludiques à partir de 50 FF
— Wargames
— Logiciels de réflexion
— Dernières nouveautés Anglaises à des prix incroyables
— Extensions mémoire
— Digitaliseurs de son
— Amplis stéréo
— Interfaces pour programmer, bidouiller, copier :
ACTION REPLAY, SYNCHRO EXPRESS, etc...

COMMODORE 64

— Logiciels K7 aux prix les plus bas !
— Kits de réglage lecteurs K7 et Disc
— Wargames
— Nouveautés sur disquettes
— Interface ACTION REPLAY (interruption, copie, bidouille)

Minitel: **3616 AZERTY** rubrique **DUCHET**

Téléphonez ou écrivez, EN FRANÇAIS, pour recevoir un catalogue COMMODORE 64 ou AMIGA (précisez S.V.P.)

DUCHET Computers

51, Saint-George Road, CHEPSTOW NP6 5 LA - ANGLETERRE
Téléphone : International (+44) 291 625 780
EXPEDITION IMMEDIATE PAR AVION DANS LE MONDE ENTIER

Nous acceptons les règlements par :
CHEQUES PERSONNELS BANCAIRES FRANÇAIS, CHEQUES LA POSTE, MANDATS INTERNATIONAUX
et cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD

Pour être servi encore plus rapidement : Commandez directement par téléphone avec carte de crédit internationale !

USENET POUR TOUS

Lors de mes articles sur Usenet, je vous avais mis en garde à propos de la difficulté pour un utilisateur quelconque de se connecter sur ce réseau. Eh bien je me trompais! Il existe une association à but non lucratif qui distribue Usenet en France et qui est ouverte à tous les particuliers! Je tiens à remercier particulièrement Philippe Bérard et Christophe Wolfhugel qui m'ont mis en contact avec le responsable de cette association prénommée GNA: Loïc Dachary. Je lui cède d'ailleurs la parole:

3Un accès Usenet gratuit pour tous

L'association GNA propose à tous (individuels ou sociétés) un accès au réseau Usenet. Cet accès comprend la récep tion des news et la possibilité de recevoir et d'envoyer du courrier électronique.

Aucune restriction n'est imposée pour la redistribution des news ou du mail par un tiers. Ceci n'exclut pas, cependant, l'adhésion aux règles de bonne conduite de Usenet.

Les moyens matériels et logiciels nécessaires pour profiter de ce service peuvent se limiter à :

- Un modem 1200 bps
- Une machine
- Un logiciel de communication compatible avec UUCP
- Un logiciel de messagerie conforme au rfc822

La machine doit appeler le noeud de communication de l'association GNA (au minimum tous les trois jours). Les articles de news parus depuis le dernier appel sont alors transmis depuis le noeud de communication de l'association GNA vers la machine. Il en va de même pour le courrier.

Ce service n'est donc pas interactif. L'association ne propose pas de service interactif. Il est cependant possible de requérir un accès interactif auprès de certains sites connectés à l'association.

Procédure

Pour disposer d'un accès Usenet il faut:

a) Reussir à transfèrer un fichier en utilisant l'accès anonyme au noeud de communication. N'importe quelle machine peut utiliser cet accès. Le nom du fichier est ~/news et les coordonnées du site sont :

gna Any ACU 9600 40-35-15-67 "" r gin--gin nuucp # V.32

gna Any ACU 2400 40-35-15-67 "" r gin--gin nuucp

gna Any ACU 1200 40-35-15-67 "" r gin--gin nuucp

gna Any ACU 19200 40-35-23-49 "" r gin--gin nuucp # PEP

gna Any ACU 9600 40-35-23-49 "" r gin--gin nuucp # V.32

gna Any ACU 2400 40-35-23-49 "" r gin--gin nuucp

gna Any ACU 1200 40-35-23-49 "" r gin--gin nuucp

gna Any ACU 9600 40-35-23-31 "" r gin--gin nuucp # V.32

gna Any ACU 2400 40-35-23-31 "" r gin--gin nuucp

gna Any ACU 1200 40-35-23-31 "" r gin--gin nuucp

b) S'assurer que l'on dispose d'un logiciel de messagerie (et éventuellement de gestion de news). Si ce n'est pas le cas, tout ce dont vous pourrez avoir besoin est disponible dans le répertoire ~/kit (accessible par la même méthode que ~/news). La liste des fichiers contenus dans ce répertoire est consultable dans le fichier ~/kit/Directory.

c) Choisir un nom pour la machine de connexion.

d) Appeler l'association GNA pour établir la connexion.

Lorsque la connexion mail est établie, plusieurs courriers d'introduction sont envoyés à l'utilisateur postmaster sur la machine. Ils expliquent les points de détails (news et mail). A l'issue de cette démarche le site connecté devient un citoyen à part entière du réseau Usenet.

e) Déclarer le site nouvellement connecté dans les cartes USENET. Pour cela il est nécessaire de construire une entrée selon les descriptions qui se trouvent dans le fichier README des cartes USENET. Ce fichier est dans ~/uumap/uumap/README sur le site archive. Il devrait aussi se trouver dans un mail accompagnant ce texte. Lorsque votre carte est prête, envoyez-la par mail à gna!uucpmap. Un démon vous informera de sa validité.

Vous pouvez mettre à jour cette carte (si vous déménagez par exemple) en utilisant le même mécanisme. La nouvelle carte viendra remplacer la précédente. L'article posté dans fnet.general contient plus d'informations à ce sujet. Si vous ne l'avez pas je peux vous l'envoyer par mail.

L'objectif déclaré de l'association GNA est de développer Usenet en France en offrant un accès le plus simple possible. Usenet est un outil de travail précieux, aujourd'hui ignoré par la plupart des professionnels.

L'association GNA assure d'ores et déjà la connexion d'une trentaine de sites depuis plus de neuf mois. La connexion à Usenet est opérationelle depuis deux ans.

N.B. Il semble que cette initiative effraie les utilisateurs des services de Fnet. Pourtant Fnet et GNA ont toutes les raisons de coexister pour le plus grand confort de tous. Fnet est comparable à une autoroute, onéreuse mais confortable, rapide et sûre mais où il est interdit de faire du stop. GNA c'est plutôt la départementale sinueuse et pittoresque ou l'on risque de se perdre si on y prend pas garde. Mais au bout du compte le mail et les news sont délivrés dans les deux cas; à vous de choisir.

Loïc Dachary

(loic@gna.axis-design.fr)

De Amiga à Usenet

Voilà pour l'introduction que Loïc fait régulièrement apparaître sur Usenet et sur d'autres réseaux. Maintenant, quelques précisions sur la démarche à suivre si vous désirez connecter votre Amiga à Usenet.

Comme vous l'avez probablement compris, même le tout premier contact avec l'association se fait via uucp, ce qui suppose que vous possédiez déjà un modem et que vous ayez installé une distribution UUCP fonctionnelle. J'ai décrit tout cela dans les articles précédents, je vous y renvoie donc si vous avez quelques trous de mémoire. Dans ce qui suit, je fais référence à l'UUCP de Matt Dillon. Je vous laisse le soin de faire les transpositions nécessaires pour tout autre logiciel (AmigaUUCP par exemple).

En fonction de la vitesse du modem que vous possédez, choisissez un des numéros proposés. Par exemple, pour un modem 9600 bauds:

gna Any ACU 9600 40-35-23-31 "" r gin--gin nuucp # V.32

Contentez-vous de mettre cette ligne telle quelle dans votre fichier UULIB:L.sys. Maintenant, votre Amiga sait comment se connecter à gna et il va aller récupérer le fichier qui vous indiquera la marche à suivre par la suite. Pour ce faire, vous tapez la commande

uucp gna!~/news ~/news

Autrement dit, recopie du fichier ~/news du noeud gna vers mon répertoire (je vous rappelle que le ~ représente le répertoire de base de l'utilisateur. Sur votre Amiga, ce répertoire est UUPUB:). Si vous avez bien retenu ce que j'ai écrit il y a quelques mois, cette commande ne va pas EXECUTER la copie. Elle va se contenter de la stocker dans un coin en attendant que vous décidiez explicitement qu'elle s'exécute. Et vous obtenez ceci par:

uucico -sgna

Là, votre modem devrait s'activer va se connecter automatiquement à gna. A la fin de la transaction, vous trouverez dans votre répertoire UUPUB: le fichier demandé... Simple et efficace!

Pour le reste, je vous renvoie au fichier news.

Autre détail: la prestation de service offerte par gna est gratuite mais c'est naturellement vous qui payez la communication! Pensez-y quand vous devrez décider à quels newsgroups vous abonner. Les numéros de téléphone se trouvent en région parisienne. Si vous habitez en Province, je vous recommande fortement d'appeler après 22h30 et d'avoir un modem aussi rapide que possible...

Voilà, j'espère vous retrouver très nombreux sur Usenet grâce à gna. Je compte sur vous pour m'envoyer un mail dès votre arrivée!

Cédric Beust

(beust@taloa.unice.fr ou
à partir de gna: gna!taloa.unice.fr!beust)

3615 JESSICO SUPER QUIZZ !
CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

MOVIES STARS ... 292
Dick Tracy+Moonwalker+Indiana jones
J.LANGE MYSTERIES ... 292
Maupiti island+Manoir de morteville
FOOTBALL CRAZY ... 252
Kick off 2+Player manager+Final whistle
LES MAITRES DE L'AVENTURE 292
Maupiti island+ope.stealth+Voyageurs du temps
PALACE HITS ... 292
STUNRUNNER+Emotion+Castle master Manchester united
SUPER STARS SPORT ... 292
Beach volley+Rugby simulator+Kick off +Great court
3D SUPER STARS ... 292
F29 + Hard drivin + Stunt car + Battle command
ACTION PACK ... 262
Turrican 1+2+Kick off+X-out
NRJ 3 ... 292
F16+Double dragon 2+Italy 90 +Welltris+Turbo out run
SUPER ACTION PACK ... 292
Supercars+Impossamole+Switchblade +Gary lineker+Toyota celica
SIMS PACK ... 362
Interceptor+Indy 500+submarine attack
SUPER HEROES ... 292
Spy who loved me +Last ninja 2 Robocop +I.Jones last crusade
SWORD AND MAGIC ... 242
Targhan+Barbaria 2+Crystal arborea
TOP 3 ... 282
Tennis + Pinball +Moonblaster
LES STARS ... 282
Skweek+Builderland+Superskweek + Bumpy
FULL BLAST ... 292
Ferrari F1 + Carrier command + P47 +Rick dang +Chigago 90+Highway p.
LES JUSTICIERS 3 ... 292
Batman + Robocop + Shadow warrior
OCEAN ARCADE ... 292
Golden axe + Narc + Off road racer Midnight resistance
OCEAN 3D ... 292
Manchester united. + Pro tennis tour Beach volley + Off road racer
LES COSTOS ... 292
Flimbo's quest +Twinlord +Monsters Rick dangerous 2
AVENTURES EXTRAORDIN. ... 292
Zac mac cracken + Iron lord +Rocket ranger + Manoir de morteville
AIR COMBAT ACES ... 325
Falcon + Gunship +Bomber
LES BATTANTS 2 ... 292
Rick dangerous 1&2 +Satan +Double dragon 2+ Licence to kill
10 MEGA HITS 3 ... 342
Stunt car + Last ninja 2 + 3 Slooges +Foot man 2 +Highway 2 +Tetris +Defender +Trivial 2 +Ranx +APB
AIR SEA SUPREMACY ... 292
Silent service +Wings + Carrier command + Hunt for red october
KARATE ACES ... 292
Double dragon 1&2 + Last ninja 2 Oriental games
RAPP PACK ... 225
Stunt car + Vixen + Satan +P47
QUEST OF GLORY ... 292
Cadaver +Midwinter+Bat+Bloodwych
10 GREATS GAMES ... 342
Ferrari F1 +Rick dangerous +Tintin +Pic'n pile +Night hunter +Superski +Carrier comman +Chigago 90 +Pro tennis tour + Xenon 2
TOP LEAGUE ... 292
Speedball 2 + Rick 2 +Falcon +Midwinter + TV sport football
FUN RADIO ... 292
Tortues ninja + Back to the future 2 Day of thunder + Gremlins 2
TOP ACTION ... 225
Hard drivin + Strike force harrier Pick'n pile + Licence to kill
SUPER SEGA VOL 1 ... 242
Shinobi + Super monaco GP +E-swat Golden axe + Crackdown
MAX ... 275
Turrican2+St dragon+Swiv+Nightshift
CAPCOM COLLECTION ... 242
Strider 1&2+Un squadron +Dinasty Forgotten world +Ghouls'n ghosts +Led storm + Duel
COMPILATION FALCON ... 352
Falcon + Mission 1 +Mission 2
LE TEMPS DES HEROS ... 282
Prince of persia +North & south Moonblaster
LES STARS ... 282
Skweek + Buiderland +Bumpy Superskweek
SUCCES STORY ... 225
Bumpy + Skweek + Turbocup +Crazy shot + Space racer
TITUS ACTION ... 292
Off shore warrior+ Wild street + Fire and forget 2 +Galactic conqueror
COMPIL TEST DRIVE 2 ... 292
Test drive2 + les 4 Sceneries disks
GRAND STAND ... 292
World c.leaderb.+ Protennis + Gazza + Continental circus
VIRTUAL REALITY 1 ... 292
Mindwinter 1+Starglider 2 +Carrier command +Stuntcar racer + Int.soccer challenge
VIRTUAL WORLDS ... 292
Driller + Castel master + The crypt + Total eclipse
PLANETE AVENTURE ... 295
Indi. jones avent.+Maniac mansion Explora 2+Portes du temps
MEGAMIX ... 272
Turrican + Chase hq Shadow warriors + Altered beast
NRJ 2 ... 292
Mystical + Light corridor+Shuffle.cafe Crazy cars 2+Pinball magic +
RAPP PACK ... 225
Stunt car + Vixen +Satan + P47
STARS D'HOLLYWOOD ... 242
Batman +Indiana jones+Robocop +Ghostbusters 2
SUPER SIM PACK ... 272
Italy 90 + Snowstrike +Heavy metal +Turbo out run

LOGICIELS JEUX

3D CONSTRUCTION KIT ... 375
3D MASTER GOLF ... 342
4 WHEELS DRIVE ... 292
7 COLORS ... 192
ADS + SHERMAN M4 ... 282
AIGLE D'OR LE RETOUR ... 282
AGONY ... 252
AIR SUPPORT ... 252
ALIEN BREED 1MEG. ... 242
AMNIOS ... 252
ANOTHER WORLD ... 292
BABY JO ... 282
BARBARIAN 2 ... 252
BAT 2 ... 342
BATTLE ISLE ... 292
BATTLE OF BRITAIN ... 292
BATTLE OF BRITAIN mission D. 155
BEAST BUSTERS ... 242
BLUES BROTHERS ... 242
BONANZA BROS ... 252
BOSTON BOMB CLUB ... 252
BOOLY ... 252
BREACH 2 ... 292
CADAVER DATA DISK ... 145
CAPTAIN PLANET ... 252
CASTLES ... 292
CHART ATTACK ... 292
CISCO HEAT ... 252
CROISIERE P. UN CADAVRE ... 242
CYBERCON 3 ... 242
DAEMONGASTE ... 292
DARKMAN ... 242
DEMONIAC ... 292
DEUTEROS ... 292
DEVIOUS DESIGNS ... 252
DOUBLE DRAGON 3 ... 252
DUCK TALES ... 242
ELF ... 242
ELVIRA 2 ... 392
EYE OF BEHOLDER ... 292
F19 STEALTH FIGHTER ... 292
F15 STRIKE EAGLE 2 ... 342
FATE ... 325
FINAL FIGHT ... 242
FIGHTER COMMAND ... 292
FINAL BLOW ... 252
FIRST SAMOURAI ... 252
FLIGHT OF THE INTRUDER ... 342
FORMULA 1-3D ... 342
FORT APACHE ... 292
GAUNTLET 3 ... 252
GUARDIANS ... 262
HARLEQUINS ... 262
HER OQUEST ... 262
HEROQUEST DATA DISK ... 145
HUDSON HAWK ... 252
HUNTER ... 292
KNIGHTMARE ... 315
KICK OFF 2 + SCENARIO ... 242
KO 2 FINAL WHISTLE ... 125
KO 2 GIANT OF EUROP ... 125
KO 2 RETURN TO EUROP ... 125
KO 2 SUPER LEAGUE ... 125
KO 2 WINNING TACTIC ... 125
LAST NINJA 3 ... 252
LEANDER ... 252
LEMINGS Construction kit ... 242
LEMMINGS DATA DISk ... 242
LETHAL XASS ... 262
LOTUS TURBO CHALLENGE 2 ... 252
LORD OF THE RINGS ... 292
M1 TANK PLATOON ... 292
MAD TV ... 242
MAGIC POCKETS ... 242
MANCHESTER UNITED Europe ... 242
MEGA FORTRESS ... 242
MEGA-LO-MANIA ... 242
MEGA TWINS ... 242
MICROPROSE GOLF ... 342
MINDWINTER 2 ... 242
MIG 29 SUPER FULCRUM ... 392
MONKEY ISLAND ... 292
MOONSTONE ... 242
NASKAR ... 289
NO BUDIE'S LAND ... 262
ORK ... 252
OUTRUN EUROPA ... 242
PANZA KICK BOXING ... 282
PAPERBOY 2 ... 252
PEGASUS ... 252
PGA GOLF TOUR ... 252
PILOTS IN PARADISE ... 292
PLAYROOM ... 292
POPULUS 2 ... 292
POWERMONGER ... 242
POWERMONGER D.DISK ... 145
PREDATOR 2 ... 242
RACE DRIVIN ... 242
RAILROAD TYCOON ... 292
REACH FOR THE SKIES ... 342

LOGICIELS JEUX

REALMS ... 292
RIDENS OF ROHAN ... 242
ROBIN HOOD ... 242
ROBOCOP 3 ... 292
ROBOZONE ... 252
ROLLING RONNY ... 242
RUGBY-THE WORLD CUP ... 242
R-TYPE 2 ... 242
SHADOW DANCER ... 242
SHUTTLE ... 292
SILENT SERVICE 2 ... 342
SIM CITY + POPULUS ... 292
SNOW BROSS ... 242
SON SHU SI ... 262
SPACE CRUSADE ... 252
SPEEDBALL 2 ... 242
SPOT ... 252
STEVE MAC QUEEN ... 242
STRATEGO ... 242
STORMBALL ... 242
SUPAPLEX ... 242
SUPER SPACE INVADERS ... 242
SUSPICIOUS CARGO ... 292
TENTACLE ... 242
TERMINATOR 2 ... 242
THE BLUE MAX ... 292
THE SHOE PEOPLE ... 242
THE SIMPSONS ... 242
THUNDERHAWK AH-73M ... 292
THUNDER BURNER ... 262
THUNDERJAWS ... 242
TIP OFF ... 252
TORTUES NINJA 2 ... 242
TURTLES ARCADE ... 292
ULTIMA VI ... 292
UTOPIA ... 292
VROOM ... 242
WARZONE ... 242
WING COMMANDER ... 292
WIZKID ... 262
WOLF PACK ... 292
WONDERLAND ... 292
WORLD CLASS CRICKET ... 292
WORLD CLASS RUGBY ... 292
WRECKERS ... 242
W.W.F ... 252

UTILITAIRES

3D TOOLS ... 675
AMAS ... 975
AMAX II (SANS ROM) ... 1225
AMOS FR ... 459
AMOS COMPILER ... 299
AMOS 3D ... 349
ART DEPARTEMENT ... 715
AUDIOMASTER III ... 625
BIG BANG ... 1499
COMPILATEUR GFA BASIC ... 395
COMPTE CHEQUE ... 250
DELUXE MUSIC Construc. set ... 675
DELUXE PAINT IV ... 849
DELUXE VIDEO III ... 975
DEMO MAKER 1MB ... 385
DEVPAC 2 ... 699
DIGI-PAINT III ... 699
DISCOSCOPIE PRO 3.0 ... 390
DOS 2 DOS ... 399
EXPRESS PAINT ... 425
FAMILICOMPTE ... 325
GFA BASIC+ INTERPRETEUR ... 490
HARMONY ... 425
INFOFILE ... 499
KINDWORDS 2.0 ... 415
MAXIPLAN PLUS FR. ... 699
MUSIC BOX A ... 349
MUSIC BOX B ... 349
MUSIC X ... 1575
MUSIC WARE ... 349
PERFECT SOUND 500 ... 725
PHOTOLAB ... 699
PIXMATE ... 525
POWER WORKS ... 849
PRO 24 ... 2390
PROFIL ... 350
QUARTET ... 499
SCULPT 3D XL ... 1150
SILVER 3.0 ... 1425
SONIX ... 425
STUDIO 24 ... 1290
SUPERBACK ... 495
TOOLBOX AMIGA ... 195
TRACK 24 ... 575
VIDEO EFFECTS ... 699
VISTA PRO ... 925

PRIX BUDGET

AFTER BURNER ... 99
ARKANOID 2 ... 99
ATF 2 ... 99
AUSTERLITZ ... 99
BATTLESHIPS ... 99
BARBARIAN (PAL.) ... 99
BARBARIAN (PSY.) ... 99
BATMAN ... 99
BEACH VOLLEY ... 99
BLOODWYCH ... 99
CALIFORNIA GAMES ... 99
CONFLICT EUROPE ... 99
DEFENDER OF THE CROWN ... 99
DOUBLE DRAGON ... 99
DOUBLE DRAGON 2 ... 99
DRAGON SPIRIT ... 99
FOOTBALL MANAGER ... 99
FORMULA 1 GP ... 99
FULL CONTACT ... 99
GAUNTLET 2 ... 99
GOLD RUNNER 2 ... 99
IMPOSSIBLE MISSION 2 ... 99
IRON LORD ... 99
ITALIA 1990 ... 99
KARTING GRAND PRIX ... 99
KING OF CHICAGO ... 99
LOMBARD RAC RALLY ... 99
MIG 29 (CODEMASTERS) ... 99
MOONWALKER ... 99
NIGEL MANSELL ... 99
NORTH AND SOUTH ... 99
ONSLAUGHT ... 99
OPERATION NEPTUNE ... 99
POADBLASTER ... 99
ROCK STAR ... 99
ROGUE ... 99
SHERMAN M 4 ... 99
SHINOBI ... 99
SHUFFLEPUCK CAFE ... 99
SIDEWINDER 2 ... 99
SILKWORM ... 99
SKYCHASE ... 99
SPEEDBALL ... 99
STARGLIDER 2 ... 99
SUPERCARS ... 99
SUPER GRAND PRIX ... 99
TARGHAN ... 99
TENNIS CUP ... 99
TRACKSUIT MANAGER ... 99
TV SPORTS FOOTBALL ... 99
VIGILANTE ... 99
WATERLOO ... 99
WINGS OF FURY ... 99
WORLD CLASS L/BOARD ... 99
XENON 2 ... 99
XYBOTS ... 99

ACCESSOIRES

FILTRE ECRAN 14" ... 169
SUPPORT IMPRIM. 80 Col ... 149
SOURIS GENIUS ... 249
EXTENSION 512K ... 399
EXTENSION 512K+HORLOGE ... 499
EXTENSION 1.5 Mo+HORLOGE 999
VAXINE 2 ... 179
SWITCH SOURIS/JOYSTICK ... 199
ADAPT.4 JOYSTICKS ... 75
LECTEUR EXTERNE 3.50" ... 695
INTERFACE MIDI ... 242
ETIQUETTES 3.50" LES 100 ... 32
DISC DUR A 500 HD -20 Mo ... 2890
DISC DUR A 500 HD -30 Mo ... 3790
DISC DUR A 500 HD -50 Mo ... 3990
Imprimante STAR LC200 coul. . 2390

RUBANS

Tous les rubans NB par 3 ... *144*
CITIZEN 120D +SWIFT 9/24 ... 59
EPSON LX 800/LQ 800 ... 59
STAR NL 10 ... 59
STAR LC 10 ... 59
STAR LC 10 COULEUR ... 99

BOITIERS

avec serrure+cle
BOITIER DD 50L : 50x5.25" ... 119
BOITIER DD 100L : 100x5.25" ... 149
BOITIER DS 40LB : 40x3.50" ... 99
BOITIER JSY 80 : 80x3.50" ... 109

DIGITALISEUR VIDI *N°1 EN EUROPE!*

- DIGITALISE AU 1/50s TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K MEMOIRE,COMPATIBLE NEO / DEGA - RESOLUTION 320 x 200 4 BITS PAR PIXEL- CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE

PACK VIDI NEW AMIGA 1290 F
(ce pack comprend le digitaliseur VIDI + VidiChrome + PhotonPaint)
VIDI RGB COLORIAGE ELECTRONIQUE 799 F

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 3

-Copie de disquettes en moins de 30 secondes
-SYNCHRO EXPRESS nécessite un 2ème lecteur
-Sélection par menu des débuts et fins de pistes (jusqu'à 85 pistes), une ou deux faces, autosélect-Duplicattion d'autres formats tel IBM, MAC, etc

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !
SYNCHRO EXPRESS AMIGA ... 395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000 ... 450 F

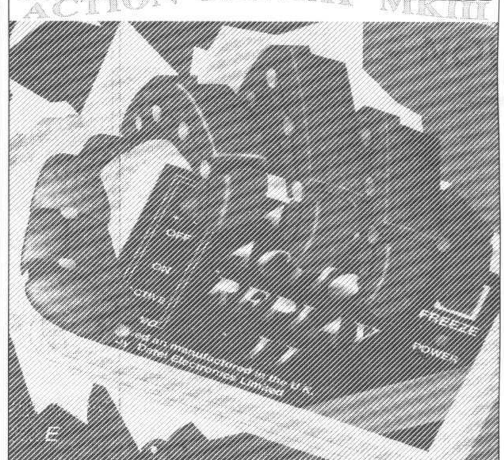
JOYSTICKS

COMPETITION PRO ... 149
PRO 5000 ... 149
QUICKJOY JUNIOR ... 59
QUICKJOY 2 ... 75
QUICKJOY 2 TURBO ... 135
QUICKJOY 3 SUPERCHAR. ... 145
QUICKJOY 5 SUPERBOARD ... 192
QUICKJOY VI JETFIGHTER ... 145
QUICKJOY TOPSTAR ... 275
KONIX SPEEDKING ... 109
QUICKSHOT APACHE 1 ... 89
QUICKSHOT MAREVICK 1 ... 159
QUICKSHOT PYTHON 1 ... 109
KONIX SPEEDKING Autofire ... 125
KONIX THE NAVIGATOR ... 145
STING-RAY ... 149
MANTA-RAY ... 129

LIBRAIRIE

BIEN DEBUTER AMIGA ... 99
BI. DEBUT. LANGAGE MACHINE ... 129
LA BIBLE DE L'AMIGA ... 340
LA BIBLE DE L'AMIGA + disc ... 390
GRAND LIVRE AMIGABASIC ... 249
GRAND LIVRE AMIGABASIC+D ... 349
LE LIVRE DELUXE PAINT III ... 145
LE LIVRE DE LA VIDEO AMIGA ... 195
LIVRE DES IMPRIMANTES + D ... 299
LIVRE DE LA MUSIQUE + DISC ... 199
LIVRE LECTEUR DISQUET.+D ... 299
LIVRE DE SUPERBASE PRO ... 169
MEILLEURS JEUX SUR AMIGA ... 125
TRUCS ET ASTUCES V.2 ... 129
TRUCS ET ASTUCES V.2 + D. ... 229

ACTION REPLAY MKIII



JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !

- VIRUS KILLER
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES.(AUCUNE CONNAISSANCE NECESSAIRE)
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS. + EDITEUR
- AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCODER
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY....
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT
- BOOT SELECTION + DISK MONITOR
- SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK

AMIGA 500 / 1000 ... 595
AMIGA 2000 ... 695

Disquettes 3.50" DFDD

RÉF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F

DISQUETTES CERTIFIÉES 100%, GARANTIE À VIE LIVRÉES AVEC ENVELOPPES + ÉTIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)

BOITIER PLASTIQUE 3.50"....32 F LES DIX

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*
GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par

à retourner à

☎ 93.51.61.30 - 93.97.22.00

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 20 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
ORDINATEURS 120 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 25 F
DOM TOM + ETRANGER -+ 60 F
PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre
❑ Je paie à réception au facteur + 25 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

15-12

carte bleue
date d'expiration ....
NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
VILLE .... CODE POSTAL
SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

précisez votre ordinateur ☐ DISC ☐ K7 ☐

Le club Amiga - Télécom Paris était

Avec 200 exposants, l'expo occupait pendant 4 jours les halls 5,6,7 et 8 du vaste parc des expositions de Köln, soit plusieurs fois Apple expo.

La première journée était réservée aux professionels. Plusieurs séminaires spécialisés leur étaient également réservés pendant le salon (sur l'A3000, le WB 2.0, l'Amiga-Unix, le multimédia, le CDTV, le C...) ainsi que des conférences (sur la musique et MIDI, le graphisme et l'animation, l'animation en 2D...)

Il y a eu également des discours publics organisés par la presse allemande (sur les jeunes et les jeux, les virus, le piratage, le domaine public (avec Fred Fish)).

Certaines personnalités mythiques étaient présentes tels Mat Dillon et Fred Fish.



Fred Fish et ED:

Les auberges de jeunesse des environs étaient remplies d'amigaïstes venus de partout, parfois avec leur matériel.

Un point noir tout de même pour un salon international: aucun effort de langue n'était fait vis à vis des étrangers et rares étaient les docs en anglais. A quelques stands il était carrément impossible de communiquer autrement qu'en allemand.

Quelques français dynamiques exposaient ou visitaient: CIS chez GVP, Tecsoft qui montrait TVPAINT et HARLEQUIN. Nous avons croisé l'équipe de MicroPunch et le vice-président des BUGSS ainsi qu'ESSONE MAILING, mais nous avons raté la délégation d'AmigaNews (qui pourtant était bien là).

Les halls délimitaient à peu près les activités professionnelles (machines, hard, cartes accélératrices, vidéo, progiciels, compilateurs...), grand public (logiciels et périphériques classiques, domaine public) et ludiques.

Pour résumer les grandes tendances, nous avons assisté à une invasion d'A3000, de cartes graphiques, de matériel vidéo, de cartes 68040, d'A500+, de CDTV, et à une ruée sur le kit 2.0.

Dans les descriptions qui vont suivre, il convient de se méfier des prix: il s'agit d'un salon, d'un autre pays, et parfois de produits en cours de sortie (voire en préversions). Très grossièrement, les tarifs étaient 30% moins chers que ceux pratiqués en France.

Beaucoup de constructeurs proposaient des cartes 68040 pour environ 22000F, et parfois jusqu'à 14000F, mais, assez curieusement, les benchmarks les situaient souvent quasiment au même niveau de puissance qu'un A3000. Attention donc, un processeur ne suffit pas. Il faut être à la hauteur sur tous les composants de la carte qui sont autant de goulots d'étranglements (horloge, vitesse de la mémoire,...) La Fusion forty annonce trois fois la vitesse d'un A3000 (soit 30 fois un Amiga de base), la carte de GVP (non présente) 5 fois.

Il faut donc attendre un peu ou payer pour les valeurs sûres.

Les cartes 68030 sont légion et touchent même l'A500: citons la VLX 30 (Bus Plus), mais attention à l'option 68ECO30 sans MMU, donc pas d'Unix ni d'Amax II.

La carte Commodore A2630 n'est pas enterrée. Bien au contraire, elle se maintient dans le peloton de tête et présente un excellent rapport qualité/prix.

Les prix ne baissent pas vite: 5000 à 7000F en général.

On trouvait aussi des extensions mémoire spécialisées: A dRom 510 (IDC): 1 Mo de chip RAM supplémentaire à 700F pour l'A500, Memory Master (Bsg): mémoire pour l'A3000 jusqu'à 128 Mo par pas de 8, Access 32 (JCT): mémoire pour l'A2630.

Il y avait beaucoup de cartes graphiques, qui sont souvent de simples framebuffers se comportant comme un péri phérique vers lequel on envoie une image qui s'affiche alors sur un moniteur: sans hardware dédié (l'équivalent des chips de l'Amiga) ou couche logicielle pour le remplacer, on ne pourra guère qu'afficher des images précalculées, et il ne faut pas espérer faire des animations en temps réel.

La carte Harlequin est un framebuffer affichant jusqu'à 910X576 pixels en 24 bits (16M de couleurs), des versions plus complètes adjoignent un alpha-channel (8 bits de plus disponibles pour la transparence, le compositing ou le Z-buffer) ou un double buffer (2 pages d'écran, pour une animation bien coulée). Pour la vidéo, l'image est entrelaçable, genlockable; le logiciel de base sait charger de l'IFP ainsi que tous les formats utilisés par les grands softs d'image. Tecsoft habille cette carte d'une couche logicielle, sa sympathique palette semble assez rapide (certes elle était montrée sur A3000, comme tout le monde...)

A un autre niveau, X-Pert propose avec la carte Visiona une solution hard impressionnante: processeur T80 (c'est un transputer), fréquence pixel de 135MHZ, taux de transfert de 150 Mo/s, RAM à 20ns. Elle reconnaît tous les formats vidéo, en version 4Mo; elle affiche par exemple jusqu'à 1024X1024 pixels en 32 bits, 5792X5792 ou 4096X8192 avec 1 bit plane. Ils ont créé un v-Intuition et un v-graphics-library de façon à ce que le workbench tourne tout simplement sur la carte, avec fenêtres, icônes et souris! Avec ça, on peut commencer à faire de l'animation temps réel. (Nous avons vu tourner Vista Pro.)

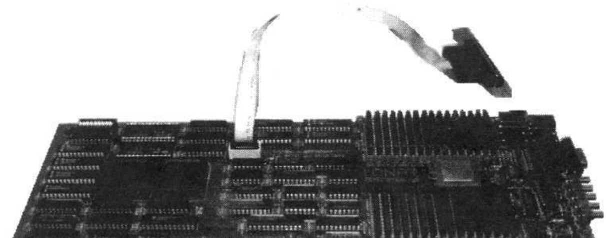
Evidemment le prix est en conséquence (24UF en 2Mo et 32UF en 4Mo).

X-Pert propose aussi des "stations graphiques" regroupant dans un boîtier tower un A2000C avec 68030, carte graphique et disque dur jusqu'à 2.2 Go.

Parmi les cartes pro, il y avait aussi l'Impact Vision de GVP.

Côté machines, l'A500 était vendu 2300F, l'A2000 4500F, l'A3000 25MHZ /105M.DD à 16KF, 24KF pour la version Tower.

L'A500+, le nouveau 500 sous système 2.0 avec kickstart en Rom, 1Mo de chip extensible à 2Mo, horloge interne (mais toujours alim externe), est tombé à 2800F en fin de salon.



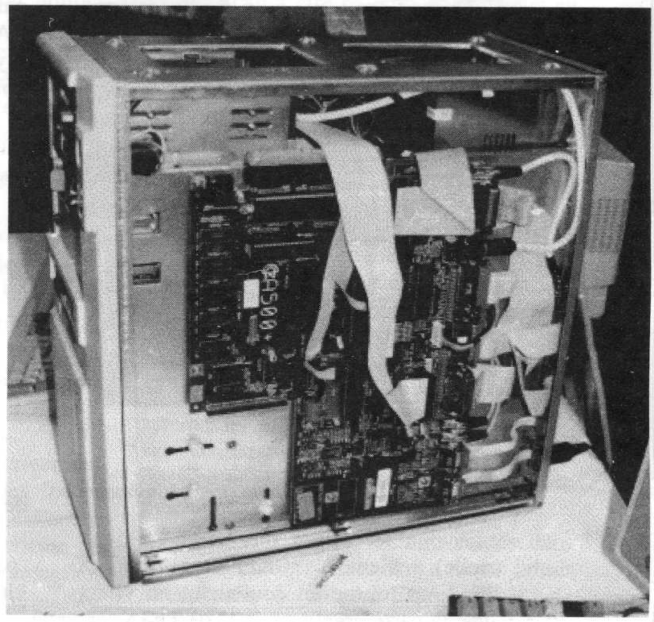
Carte Visiona

lui aussi à la grand-messe de Köln 91.

Dans le grand stand de Commodore, une équipe de trois techniciens répondait aux questions (Bravo pour le support technique de Commodore Allemagne!) On y trouvait aussi le kit 2.04 pour tous modèles d'Amiga au prix de 700F (disquette WB 2.0, Rom kickstart, doc); mais pour que ça marche, il faut avoir ou ajouter Fat Agnus (8372-A), mettre le nouveau Denise (8373) et disposer d'1Mo au moins.

Les 3000 peuvent bénéficier des Rom kickstart. Des EPROM pour booter en 2.0 sont prévues pour les cartes A2620 ou A2630. Réfléchissez aux problèmes de compatibilité avant de passer en 2.0! Les améliorations successives du nouveau système portaient entre autre sur ce point, mais certains programmes (notamment des jeux) posent problème. A vous de voir si vous utilisez votre machine comme console de jeux et possédez tout ce qui est sorti depuis l'origine, ou si vous employez des logiciels propres et modernes et souhaitez profiter de modes graphiques accrus, d'un système d'exploitation et d'une interface graphique encore plus conviviaux et finis.





Shuttle face et côté pour Amiga 500

DISCO_SCOPIE → *Arrive* En version PRO

"Le PC TOOLS de l'AMIGA"
Commodore Revue



☞ **L'EDITEUR**

- ❑ Analyse de secteurs (Lecture/Edition/Ecriture)
- ❑ Analyse de pistes (Lecture/Edition/Ecriture)
- ❑ Analyse de fichiers (Lecture/Edition/Ecriture)
- ❑ Gestion du disque dur
- ❑ Gestion des BootBlocks (Analyse/Installation)
- ❑ Gestion des disquettes au format PC ou ST
- ❑ Calcul des checksums (Auto ou paramétrable)
- ❑ Codage/Décodage des pistes au format MFM
- ❑ Visualisation ASCII des fichiers
- ❑ Ecoute de musiques trouvées comme fichiers
- ❑ Outils de gestion évolués (Couper/Copier/Coller)

☞ **LE COPIEUR**

- ❑ Copie de fichiers (multi-sélection possible)
- ❑ Copie de disquettes (paramétrage des options)
- ❑ Mapping du disque (résultats commentés)
- ❑ Analyse détaillée de la structure des disquettes
- ❑ Formatage/Déformatage de pistes
- ❑ Mode Multicopie et MultiLecteurs
- ❑ Opérations complètes sur les fichiers

☞ **L'EXPLORATEUR**

- ❑ Graphique du plan d'occupation du disque
- ❑ Localisation automatique d'un fichier
- ❑ Récupération des fichiers effacés

☞ **MACRO COMMANDES**

Chaque programme de DISCO_SCOPIE possède le gestionnaire de macros. Ces macros permettent l'accès aux diverses fonctions d'un programme sans avoir à intervenir pour exécuter la fonction. Elles se présentent sous la forme d'un langage.
Exemple:

```
MACRO "exemple" EDITEUR
DT (1)
recom:
ECHO "Insérez un disque en DF0:"
REMOVE (1)
WAIT (1)
READ FILE (chemin/fichier)
WRITE SECTOR (880)
READ SECTOR (880)
INFO
GOTO recom:
```

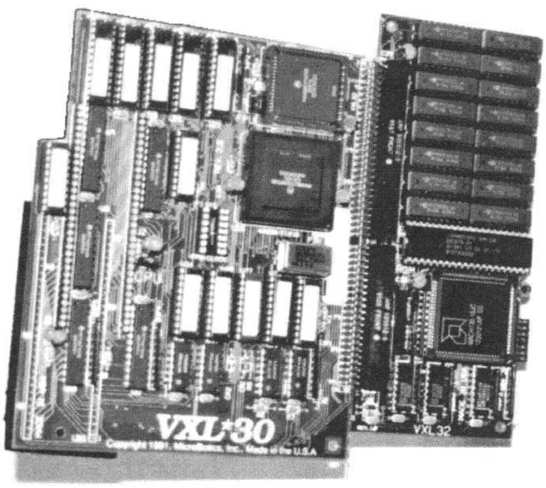
Prix conseillé: 390 Francs

❑ Je commande le (les) logiciel(s) suivant(s): ....
❑ Je joins à ma commande un chèque ou un mandat, auquel j'ajoute 35 francs pour participer aux frais de port.
❑ Je choisis de recevoir mon (mes) logiciel(s) en contre-remboursement, je payerai 50 francs de plus à reception
❑ Je choisis de commander avec ma carte bleue Numéro .... Date d'expiration ....
NOM .... PRENOMS ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL .... VILLE ....

Recevez gratuitement 1 PIN'S ESAT en commandant directement à l'adresse indiquée

ESAT SOFTWARE Editions 55-57 rue du Tondu 33000 Bordeaux

En matière d'Unix, ça bouge: l''A3000T Unix avec 8Mo de RAM et 200M de DD coûte 30KF, la licence autorisant plus de 2 personnes logguées en même temps (pour l'utilisation indus-



La VXL30 avec sa nouvelle cart mémoire.

trielle) revient à 7 KF, et surtout, X-Windows tourne en couleur et en vitesse avec la carte graphique A2410 TIGA, proposée avec la machine (elle a été conçue par l'université de Lowell). Un processeur spécialisé T34010 gère les 1024X1024 pixels en 8 bits (256 couleurs parmi 16M).

Le prix n'est pas encore fixé, mais devrait tourner autour de 7KF.

GVP prépare actuellement un driver Unix pour sa propre carte graphique.

La première version de l'A3000/UX (avec X-Windows en N&B géré à 100% par soft et tournant sur l'écran normal de l'Amiga) était décevante par sa lenteur. Il n'y a maintenant plus rien à dire sur ce point!

Pour ce qui est des réseaux, l'Amiga est en retard, ce qui est très fâcheux pour les applications industrielles.

Pourtant, au salon, la société Advanced Computer Design proposait une panoplie complète, qui a de quoi rendre incrédule:

- Amiga Net, 2.0, protocole propriétaire basé sur éthernet à 10Mb/s permettant le partage des ressources (imprimante, disque).
- Nowell: Netware sur éthernet
- TCP/IP: livré avec FTP, Telnet, NFS
- Serveur X-Windows: nécessite 3Mo de Ram; livré avec son kit développeur
- Double talk: réseau AppleTalk (partage des ressources et de fichiers) à vitesse double s'il n'y a que des Amiga.
- TssNet/DECNet: réseau utilisé sur Vax; utilise la prise série(!) ou une carte éther.

Si cette offre peu ordinaire se confirme, on pourrait donc maintenant intégrer des Amiga en réseau avec le monde PC, Mac, Unix, Vax... A quand une interface de connection avec l'hyperchannel de Cray?

En matière de vidéo, nous avons vu toutes sortes de frame grabbers à tous les prix (ceci étant plus ou moins lié à la vitesse d'acquisition).

Nous avons notamment assisté à une démo du DCTV (vendu dans les 3500F) qui décompressait en temps réel 3 minutes du film "retour vers le futur" depuis un disque dur capable de supporter le choc, en qualité vidéo, sans trop de pertes de qualité pour ce qu'on pouvait en juger, et en son 16 bits. (Le but du DCTV n'est bien sûr pas de remplacer les magnétoscopes par des disques durs. Ce ne serait pas très rentable. Mais c'est une façon d'illustrer les performances!)

Côté soft, SAS (ex-lattice) présentait SAS C5.10b et prévoyait le 6.0 (bibliothèques totalement ANSI) pour cet été. On sussure l'arrivée prochaine d'un compilateur C++.

Une société à surveiller de près: Maxon propose un assembleur intégré avec débugger symbolique (520F), un kickpascal également intégré mais sans débugger (870F), un générateur d'interface graphique nommé RTC et générant l'objet compatible Blink (210F), un compi-

PHOENIX DP

LA REFERENCE DU DOMAINE PUBLIC POUR AMIGA

JOYEUX NOEL ET BONNE ANNEE A TOUS

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE

DEMOS
1400 MEGADEMO 2 – Syntex (2 disks)
1472 MEGADEMO 1 – Killers (2 disks)
1471 GUARDIAN DRAGON – Kefrens
1470 DIGI. INNOVATION – Anarchy
1412 METAL MELISSA – Animators
1411 PIXELED PLEASURE –Them

JEUX
1465 ROBOCOD DEMO
1464 POPULOUS 2 DEMO
1463 ANOTHER WORLD DEMO
1461 AGONY DEMO
1436 LOTUS ESPRIT II DEMO
1434 PLANET SIDE DEMO
1430 BATTLE ISLE DEMO
1429 TERMINATOR 2 DEMO

MUSIC DISKS
1396 MEGATUNE DISK – Dmacon (3D)
1394 TUNE DISK 1 – Adamski/Gez (2D)
1393 100 C64 GAMES TUNES
1391 TUNE DISK 1 – Concept (2D)
1390 MUSIC DISK 2 – Bass

MUSIQUE
1416 STARTREKER V 1.3
1415 MED V 3.11
798 PROTRACKER V 1.1B
788 NOISETRACKER V 1.3D

SLIDE–SHOWS
1409 SLIDE SHOW – Atlantis
1405 TOTAL RECALL – TJR
1098 BLACK'N WHITE – Pentagon

UTILITAIRES
1457 P–COPY V 2.14 (copieur)
1456 ARTM V 1.3A (real time monitor)
1455 BOOTX V 4.02 (anti virus)
1453 DEKSID V 2.03 (moniteur disk)
1217 SHELL V 5.15
1231 AZ V 1.5 (Editeur texte)
803 MASTER VIRUS KILLER V 2.1

FRED FISH
DISPONIBLES JUSQU'A LA N° 550

AMOS PUBLIC DOMAIN LIBRARY
DISPONIBLES JUSQU'A LA N° 197

PRIX DES DISQUETTES : 20 Frs
Envoi colissimo facultatif : + 20 Frs

EXCLUSIF : COURS ASSEMBLEUR SPECIAL DEMOS

N°2 : SCROLLING ET REPLAY–ROUTINES (4 DISKS)
N°3 : BOBS ET SPRITES (4 DISKS)
N°4 : SHADOW OF THE BEAST III (4 DISKS)
N°5 : SPECIAL EFFETS SPECIAUX (4 DISKS)
N°6 : REALISATION D'UNE MEGADEMO (4 DISKS)
N°7 : ANIMATIONS 3D (4 DISKS)
L'assembleur facile avec sources et exemples commentés : 150 Frs seulement par numéro

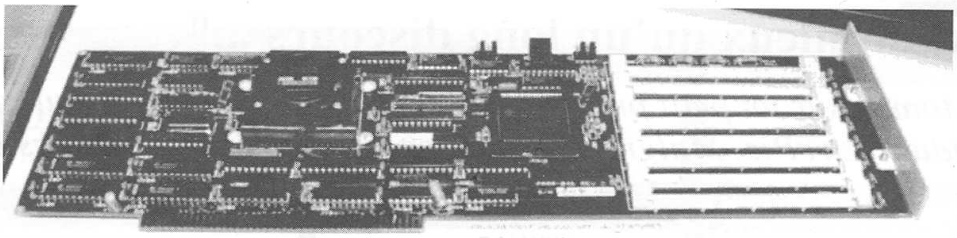
Catalogue complet sur disquette contre 10 Frs, remboursable dés le premier achat.
Adressez votre commande accompagnée de votre règlement par chéque ou mandat à :

PHOENIX–DP 90 RUE DRAGON 13006 MARSEILLE
Tel: 91 53 19 72

lateur C++ annoncé pour janvier, et une version commerciale de Messy Doss (210F), ce qui est surprenant puisqu'au départ c'était un DP...

Pour ceux qui aiment les émulateurs, Maxon présentait aussi CHAMÄCEON II, un émulateur Atari ST permettant de faire tourner jusqu'à 8 sessions simultanées.

Nous avons également vu un compilateur Modula 2 orienté objet (mais générant du modula 2 classique à la demande), M20P (de A+L un autre macro assembleur avec éditeur, linker et débugger sous 2.0, OMA (de Mark & Technick)).



Carte Progressive 040 pour A2000

Il y avait également beaucoup à voir en image: Art Department Professional, logiciels de retouche d'images 24 bits, supportant la compression JPEG, scala, logiciel de post production vidéo...

Parmi les synthétiseurs d'image, Caligari (d'octree) a retenu notre attention (même s'il ne fait pas partie de la jeune génération il le mérite).

Cette équipe de trois développeurs a construit un modeleur interactif intuitif, avec beaucoup d'outils comme les boîtes de déformation (FFD), l'extrusion et la modification de portions de surfaces... Pour arriver au niveau des 'grands' sur station de travail, il faudrait pouvoir animer des objets (avec articulation), introduire des surfaces 'douces' (splines), etc..., mais c'est un travail énorme et le résultat est déjà impressionnant. Le rendu est rapide car projectif: on choisit de ne pas faire de Ray-Tracing; il me semble effectivement préférable de limiter les méthodes 'brute force' aux endroits où on en a vraiment besoin (reflets, transparence), et encore ce rendu en repousse la nécessité en calculant ombres et map d'environnement (reflets) à partir de la scène.

Il n'y a pas encore de texture 3D (matériau taillé dans la masse) ni de bump (faux relief), mais on peut mapper des images sur les objets.

Entre Caligari et la nouvelle génération (Real 3D, 3DPro, et autres Volum 4D) il me semble que l'on s'achemine peu à peu vers des softs qui méritent le label 'pro'.

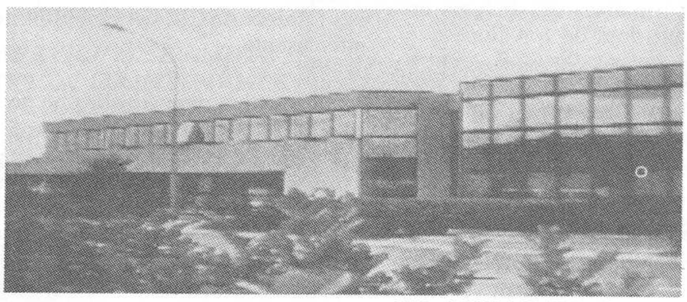
On nous a confié que l'Amiga commençait à être reconnu en Image et en Vidéo: config A3000 Unix couleur dans Computer Graphics World de Septembre. Le Vidéo Toaster de Newteck a lui aussi été très remarqué dans la profession, notamment au SIGGRAPH 91. Dommage qu'il n'y soit pas marqué 'Amiga' dessus...

Voilà dans les grandes lignes, ce que nous avons retenu du cru 91 de l'Amiga Messe de Köln. C'est incomplet et pas toujours précis, mais il faut dire que deux jours ne pouvaient nous suffire pour tout voir, et que nous avons un peu "papillonné" entre les stands.

Ce salon était dans l'ensemble très intéressant même s'il gagnerait à assumer ses visiteurs étrangers (interlocuteurs et docs en anglais indispensables, moyens de paiement...)

Pour voir toutes les nouveautés dans notre contrée reculée, il va vous falloir attendre encore un peu. Espérons que cela ne tardera pas trop.

Emmanuel et Fabrice



AMIGA

GROUPE SEREL FRANCE

173, RUE LEON JOUHAUX
ZI DU PRUNAY
78500 SARTROUVILLE
TEL (16-1) 39 13 64 96
FAX (16-1) 39 15 14 40

NOUVEAU

ENCORE PLUS ...
A500 PLUS
1.5 MEG de CHIPRAM
DOUBLE KICKSTART
3690 F

A500 PLUS 3290F
A500 ADVANTAGE 3490F

COMPOSANTS

-SEREL, DISTRIBUTEUR OFFICIEL DE COMPOSANTS COMMODORE
- CIA 8520
- AGNUS, SUPER AGNUS
- DENISE, DENISE ECS
- PAULA, GARY
- KICKSTART 1.2, 1.3
- KICKSTART 2.0 .... nc
- RAMS POUR A590
- RAMS POUR A500
- RAMS POUR A2058
- DOUBLE KICKSTART POUR AMIGA 500 PLUS -1.3/2.0

OCCASIONS PERMANENTES
500, 2000, JANUS XT, 2090, etc ...
Nous consulter régulièrement

PRODUITS ADDITIONNELS
GVP- ARCHOS- WESTERN DIGITAL

-EXTENSION 512K HORLOGE	390F
-COMBO 322 22MHZ, 1M0	7990F
-COMBO 333 33MHZ, 4M0	15990F
-AVIDEO 12 4096COUL.	2390F
-AVIDEO 12 16M COUL.	3990F
-DISQUEDUR 40M0 BUSXT	2168F

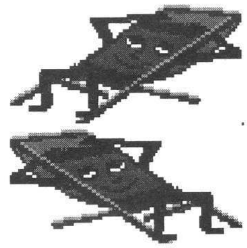
A500EXT 512K	2990F
A500 1 M0 CHIP	3190F
A2000	5990F
MONITEUR 1083	2200F
MONITEUR 1084	2500F
DISQUE DUR A590	2990F
IMPRIMANTE 1500C	1990F
IMPRIMANTE 1270	1990F

SERVICE APRES-VENTE AGREE
SOUS GARANTIE / HORS GARANTIE

VENTE PAR CORRESPONDANCE

DEMANDER DOMINIQUE 39 13 64 96

LIREPIC



"Un petit dessin vaut mieux qu'un long discours ...".

Je suis dernièrement tombé sur un petit programme du "Domaine Public" qui m'a tout particulièrement séduit: LirePic. Malgré son nom, ce n'est pas la xième version d'un viewer d'images.

Pour lire les docs

Pour introduire ce programme, je prendrai pour exemple une situation dans laquelle beaucoup d'entre nous ont dû se trouver : le *DP* fourmille de programmes pour la plupart intéressants, mais malheureusement pour certains, accom pagnés d'une documentation qui nous dissuaderait de la lire si le programme ne présentait pas un quelconque intérêt à nos yeux! Plus d'une fois vous auriez été bien heureux de voir en face de certaines explications, une image extraite de l'écran, montrant les gadgets, ou bien le résultat obtenu. Pour prouver que ce problème est aussi bien propre à l'utilisateur qu'au programmeur, je prendrai pour exemple une documentation bien connue de tous programmeur en *C* sur l'*Amiga*: le *CManual*

Pour mémoire, il traite des particularités de programmation en *C* sur l'*Amiga* pour pouvoir exploiter les écrans , les fenêtres, les gadgets, etc. Son auteur a ainsi essayé de reproduire les fenêtres et les gadgets avec des caractères textes en utilisant les "_","-" et "|" à tour de bras. Avouez tout de même qu'un extrait d'écran aurait été plus pratique ! Question: comment intégrer avec facilité du graphisme dans un document *ASCII*?

Quand on connaît des logiciels comme *DeluxePaint*, ou même des programmes de *PAO*, ou certains traitements de textes, l'intégration de graphiques dans une documentation ne présente pas de diffi cultés. Mais, (et il y a toujours un mais), la mise au point de ces documentations peut être fastidieuse. De plus, comme les formats ne sont pas toujours standards, leur intégration dans le domaine public suppose que tous les futurs utilisateurs du programme possèdent le logiciel adéquat pour relire la doc.

Comment fait-on?

C'est à ce problème qu'a essayé de répondre *Charles Vassalo*, en créant le programme ***LirePic***. Vous rédigez ainsi votre documentation en *ASCII* avec l'éditeur de votre choix, puis à l'aide de séquences de codes vous indiquez à quel endroit vous désirez intégrer tel ou tel graphique (la position du graphique est libre: en entête, en début de ligne, au milieu d'un texte ...), dont vous aurez pris soin d'indiquer le chemin. En effet, le programme ne réunit pas en un seul fichier le texte et les images; vous devrez donc toujours joindre au fichier texte les différentes images. Ensuite, vous faite lire la doc, non pas avec des programmes tels que Less ou More pour ne siter qu'eux, mais par LirePic (LirePic pouvant lire aussi des fichiers en *ASCII* pur, et étant doté de fonctions que ces programmes n'ont pas, il pourra facilement les remplacer). Et là, Ô merveille, sur un plein écran, apparait votre documentation, illustrée ça et là des graphiques que vous lui aviez confiés.

Autres Possibilités

Mais ses possibilité ne s'arrêtent pas là. En vrac citons:

• L'affichage se fait en au plus 16 couleurs en 640x200 (NTSC) ou 640x256 (PAL), mais les différents dessins peuvent avoir des palettes de couleurs différentes (à condition de ne pas être sur la même ligne).

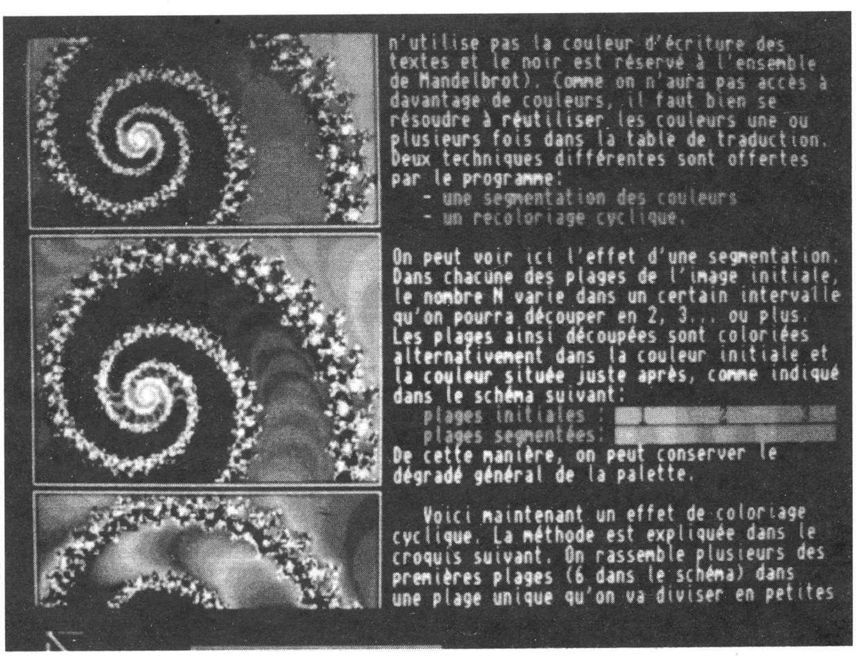
• D'autres séquences de contrôle permettent différents effets. Vous pouvez ainsi changer les couleurs de fond ou du texte.

• Le programme est compatible avec PowerPacker. Si votre documentation est volumineuse, vous pourrez alors compacter aussi bien les graphiques que le texte. Compte tenu du taux de compression sur des fichiers ASCII, cette possibilité est très intéressante.

Le programme *LirePic* ne se contente pas d'afficher votre texte:

• Sur l'écran, on peut trouver plusieurs gadgets, permettant d'avancer dans le texte (ligne par ligne ou grâce à une scrolling bar) ou même de rechercher un mot.

• A noter la présence de deux gadgets supplémentaires: *PRT* et *COPY*. Ceux ci n'apparaissent que lorsqu'on affiche des documents sans graphiques (comme le dit l'auteur, s'il avait laissé le gadget *PRT*



VOTRE SPECIALISTE Amiga

VOUS ETES UN VRAI SPECIALISTE DE L'AMIGA !
FAITES LE SAVOIR AUTOUR DE VOUS, AVEC UNE ANNONCE DANS CETTE NOUVELLE RUBRIQUE d'*AmigaNews*. 270F HT PAR MOIS MINIMUM DE SIX PARUTIONS PAIEMENT A LA COMMANDE: 1620FHT
PRIX SPECIAL POUR 12 PARUTIONS: 2500F HT (ECONOMISEZ 740F)
VOUS RECEVREZ GRATUITEMENT *AmigaNews* PENDANT LA PERIODE DE VOTRE CONTRAT.
DERNIER DELAI DE RECEPTION POUR CETTE RUBRIQUE LE 15 DU MOIS.

MIDI-PYRENEES

31

VOLUMM s.a.r.l.
TOUT L'AMIGA , RIEN QUE L'AMIGA !
DEVELOPPEURS DU LOGICIEL
VOLUMM-4D
30 RUE PHARAON
31000 TOULOUSE
TEL : 61.53.36.09

31

INFONIX
AU SERVICE DE L'AMIGA
CENTRE DE MAINTENANCE COMMODORE
12 &14 RUE RECLUSANE
31300- TOULOUSE
TEL:61.59.17.76
FAX:62.21.14.67

AmigaNews
33 rue st.Lucie
31300 Toulouse
Tel:61.42.65.75
Fax:61.42.68.76

PROVENCE COTE-D'AZUR

83

RMD
AMIGA 3000 VAR CENTER
Applications Professionnelles
Bornes interactives
Régie Broadcast
Infographie...
CINEMA VIDEO INFORMATIQUE
Rue de Madagascar
83150 BANDOL
Tel : 94 32 21 21
Fax : 94 32 50 30
distributeur MAGNI

REGION PARISIENNE

91

MONTGERON
Centre Cial LA FORET
AMIGA 500 AMIGA 2000
Logiciels & Périphériques
PHOTO-FOC
69-40-51-69

RHONES-ALPES

69

GELAIN
REVENDEUR AGREE COMMODORE-AMIGA
TOUT POUR VOTRE AMIGA
500 - 2000 - 3000
DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE
22, avenue de Saxe - 69006 LYON
Tél. 78.52.77.62 - Métro Foch

SUISSE

MIX-IMAGE
INFORMATIQUE ET VIDEO
Toute la gamme AMIGA
Vidéo - infographie
Distributeur pour la Suisse
Satellite et Télévision
av. de France 60-1004 Lausanne
Tél. 021/626 16 25

NORD

62

SOFTONE COMPAGNIE
S1
SPECIALISTE AMIGA/AT
DISTRIBUTEUR DES ACTION REPLAY 3
423, rue de Lille
62400 BETHUNE
TEL: 21.68.99.99 FAX 21.68.99.98

CENTRE

58

MICROLOFT
Tout Commodore
mais...
surtout l'AMIGA
23 Rue du Rempart
58000 Nevers
86.57.37.77

LirePic (suite)

pour les documents avec graphiques, on lui aurait reproché de ne pas imprimer les images ...), permettant ainsi d'imprimer ou bien de sauver un document. Comme *LirePic* est compatible *PowerPacker*, vous pourrez ainsi imprimer ou décompresser et sauver un document sans passer par *PowerPaker*.

Quelques regrets

Pour les reproches, je reprendrai ceux de l'auteur dans sa documentation: la mise au point du fichier source est un peu empirique, car il faut faire plusieurs essais pour déterminer le bon emplacement des illustrations. Un scrolling trop rapide donne un affichage disgracieux au niveau des graphiques par suite de la gestion de la **Copper**, mais rien de bien grave. L'existence d'un programme permettant une mise en page plus conviviale serait des bienvenus. La fonction de rechercher fait apparaître la ligne contenant l'occurrence en haut de l'écran, mais ne met pas en valeur l'expression en question. Au début, on a ainsi l'impression que le programme n'a rien fait.

En conclusion

On peut dire que ce programme permettra de briser la monotonie des longues heures à lire une doc (pour ceux qui ne se contentent pas de lire uniquement l'entête et la conclusion ...). Outre le fait qu'il est bien pratique, il est écrit par un français (sans vouloir être xénophobe ou chauvin...). Voici donc (à mon humble avis), deux bonnes raisons d'utiliser ce programme. Son auteur (qui n'en est pas à son coup d'essai: cf les programmes sur les ensembles de Julia et Mandel) confirme ainsi son ingéniosité..... (malgré un discours qui pourra paraître élogieux aux yeux de certains, je signale que je n'ai aucun lien de près ou de loin avec les intérêts de l'auteur).

LirePic Version 2.2F
Ecrit par :
Charles Vassalo
33, route des Traouieros
22730 Tregastel

HENRI

SPECIAL

FRACTALES



Les fractales offrent un terrain de choix pour la création de jolies images sur ordinateur; tout les Amigoïdes ou presque ont joué avec l'un ou l'autre des excellents programmes de tracé de fractales disponibles dans le Domaine Public, plus particulièrement ceux qui visualisent la fractale de Mandelbrot.

Programmes pour le tracé des fractales de Mandelbrot

Pour mémoire, voici quelques noms de programmes du DP:

- MandelVroom (Fish 214)
- Mandel (Fish 218) **
- Mandelbrot (Fish 239)
- TurboMandel (Fish 302) **
- MandelMountains (Fish 383)
- MandelBlitz (Fish 387)
- MandelPaug (Fish 452) ***
- SMan (Fish 447)
- MandAnim (Fish 461)
- Fractals (Fish 371) ***
- MandelTour (Vassalo) ****

(distr. Serge Hammouche)

et il est certain que j'en oublie .

Les étoiles donnent mon appréciation personnelle sur ces traceurs de fractales de *Mandelbrot*. Je réserve mon avis sur *MandelTour*, la version à ma disposition au moment d'écrire l'article n'était pas définitive. J'aurais tendance à lui mettre quatre étoiles, avec en prime le fait que c'est un programme français avec une fabuleuse doc illustrée en couleurs.

S'il y a une demande exprimée, je ferai un essai comparatif de ces programmes, en incluant ceux que je ne connaîtrais pas et dont les lecteurs intéressés me donneront les titres. Cela prendra toutefois un peu de temps, car l'essai complet de ces programmes est toujours long. J'ai une idée assez précise sur les fonctions que l'on peut souhaiter trouver dans un programme de ce genre; aucun d'entre eux ne les a toutes, mais certains sont mieux fournis que d'autres.

Parmi les programmes commerciaux, il y a le récent *FractalPro* (en *HAM*; je ne l'ai pas essayé, il est décrit dans *AmigaWorld* de Mars 91; il est plus orienté esthétique et animation que mathématique), le classique *Doug's Math Aquarium* et son digne successeur *MathVISION*, que nous examinons dans ce numéro.

Les programmes de tracé de fractales par arborescence

***FracGen** (Fish 142)* est un programme d'initiation au tracé d'images fractales par une approche géométrique, il produit en particulier des images de végétation simples mais très réalistes.

***Fractal Lab** (Fish 391)* est, dans le même style, un outil moins didactique mais plus puissant.

Les programmes de tracé de paysages et assimilés

Il en existe un tout simple: ***Scenery** (Fish 155)*; également une version de démonstration, amputée de quelques fonctions, mais intéressante à voir, c'est ***Genesis** (Fish 501)*.

Il y a dans ce domaine une série de programmes commerciaux, donnant des images utilisables professionnellement, comme ***Vista Pro***. Cinq de ces programmes ont fait l'objet d'une présentation dans *AmigaWorld* de juillet 91.

Les notions présentées ici ont été extraites de divers ouvrages dont les références seront donnés en fin d'article.

Qu'est-ce qu'une fractale?

Prenons un exemple, illustré au moyen du programme FracGen *(Voyez la figure1)*.

Soit un segment AE, divisé en trois parties égales (1.1).

Remplaçons le segment BD par les deux segments BC et CD, les 4 segments obtenus étant égaux (1.2).

Effectuons maintenant la même opération sur chacun de ces 4 nouveaux segments (1.3), puis recommençons (1.4).

Nous obtenons quelque chose qui commence à ressembler à un flocon de neige et qui s'appelle la fractale de Von Koch. Cette construction apparemment simple a pourtant une propriété étonnante: si on continue l'opération ci-dessus indéfiniment, la longueur de la ligne obtenue tend vers l'infini. C'est facile à comprendre: admettons que le segment AE du début mesure 3 cm. La ligne brisée (1.2) mesure 4 cm, soit les 4/3 de AE. De même, chacune des lignes brisées construite sur un segment de (1.2) est plus longue que ce segment, dans le même rapport de 4/3. La ligne 1.3 est donc plus longue que la ligne 1.2. Chaque fois que nous effectuons une nouvelle itération, la longueur de la ligne qui relie A à E augmente d'un tiers. Or le produit répété d'un nombre par lui-même tend vers l'infini lorsque ce nombre est plus grand que 1. Nous sommes donc capables de construire entre deux segments une ligne brisée de longueur aussi grande que nous le voulons!

Amusement de mathématicien?

Non, la nature nous offre des situations similaires. Partons en *Bretagne du Nord*, du côté de l'île de *Bréhat*, et essayons de mesurer la longueur de la côte d'une île entre deux points. Prenons un mètre pliant et au travail, sans nous poser trop de questions. Nous trouvons par exemple 1.257,252 mètres. Oui, mais notre mètre

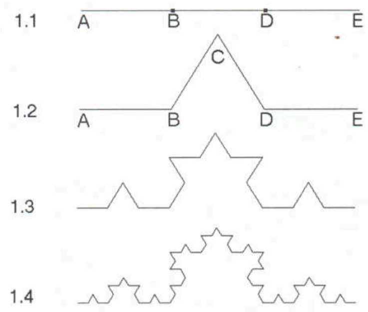


Figure 1

pliant n'a pu se plier à toutes les anfractuosités de la côte. Bon, on prend un mètre ruban et on recommence. On obtient bien entendu une longueur plus grande. Mais même notre mètre ruban ne peut pas suivre tous les détails du contour. Tant pis, faisons des photos couvrant une surface de 1 mètre par un mètre et travaillons sur les agrandissements. Peste, ce n'est pas encore çà! En effet, plus nous agrandissons, plus nous trouvons de détails, et plus la mesure de notre côte s'allonge.

Notre côte se comporte donc en quelque sorte à la manière de la courbe de *Von Koch*.

Tout ceci ne nous dit toujours pas pourquoi on appelle cela une fractale.

Retournons à notre brave *FracGen* et refaisons l'exercice en divisant différemment notre segment *(figure 2)*. Nous constatons qu'à mesure que le nombre d'itérations augmente, la courbe 2 couvre une partie du plan plus importante que la courbe 1.

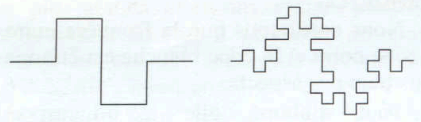


Figure 2

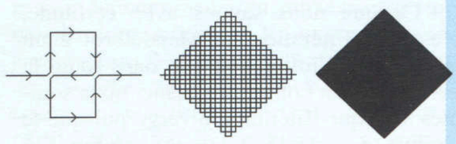


Figure 3

Et pour terminer, découpons notre segment selon le mode de la *figure 3*. La courbe 3, qui s'appelle aussi courbe de *Peano*, finit par remplir tout le plan!

Ceci a suggéré aux mathématiciens l'idée que la courbe de *Peano*, qui est une ligne, a pourtant une dimension qui tend vers celle d'un plan, soit 2, lorsque l'on effectue assez d'itérations. Nos courbes 1 et 2 auraient à ce compte une dimension comprise entre 1 et 2. En réfléchissant à ce qui se passe lorsque l'on coupe en N objets égaux un segment de droite, un carré ou un cube, on peut arriver à la conclusion que la dimension se calcule par

D=log(N) / log(R), où N est le nombre de segments obtenus et R le nombre par lequel on a divisé le segment initial.

Pour la courbe 1,

D=log(4) / log(3)=1.26...

Pour la courbe 2,

D=log(8) / log(4)=1.5

Pour la courbe 3,

D=log(9) / log(3)=2

C'est le fait que ces courbes peuvent avoir des dimensions fractionnaires qui les a fait appeler fractales.

Il y a moyen également d'obtenir des figures fractales de dimension inférieure à l'unité. Prenons un segment, divisons-le en 3 et enlevons le segment du milieu. Recommençons cette opération sur les deux segments qui restent et ainsi de suite. Le pointillé que l'on obtient ainsi s'appelle une *poussière de Cantor*; l'application de la formule ci-dessus lui attribue une dimension de 0.6309...

Auto-similarité et auto-similitude

Les fractales ont une propriété d'auto-similarité, c'est-à-dire que lorsqu'on les regarde avec des grossissements de plus en plus forts, on retrouve des motifs similaires, et ceci aussi loin que la puissance de l'ordinateur permet de descendre. Celles que nous avons examinées aujourd'hui ont même une propriété d'auto-similitude, le grossissement révélant des motifs identiques, seule la taille étant différente, et ceci à l'infini.

Dans la nature, on trouve beaucoup de choses qui ont un caractère fractal; nous avons déjà cité l'exemple d'une côte. Les ramifications d'une fougère ou d'un flocon de neige en sont d'autres exemples.

Benoît Mandelbrot a même écrit un ouvrage célèbre à ce sujet ***"La géométrie fractale de la Nature"***. Toutefois les constructions naturelles ont deux différences fondamentales avec nos constructions mathématiques: les fractales naturelles n'ont jamais complètement la propriété d'auto-similitude, mais seulement d'auto-similarité: lorsque l'on grossit, on trouve des choses similaires, mais non pas semblables au sens des triangles semblables de la géométrie. L'autre différence est le fait que dans la nature, la division fractale s'arrête toujours à un certain niveau; l'infiniment petit n'existe pas. A un moment donné on trouve la molécule ou l'atome et c'est fini. Généralement la division fractale s'arrête assez vite, voir de nouveau la fougère.

Il est intéressant de constater que notre outil d'investigation, c'est-à-dire l'ordinateur, est aussi soumis à cette limitation, à la fois par le nombre de décimales avec lesquelles il peut effectuer un calcul, et par la résolution de l'affichage. Dans le cas de la fractale de *Von Koch*, sur un écran 640*512, au-delà de 7 itérations, on ne constate plus aucune différence, et on constate que les bords du trait deviennent chaotiques.

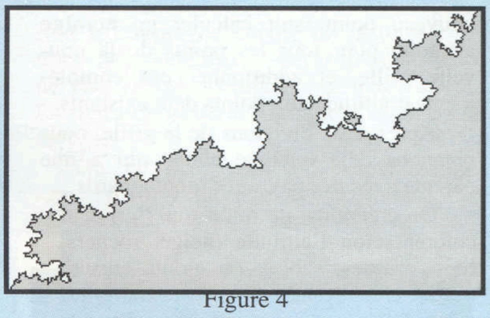


Figure 4

La compréhension de certaines caractéristiques des fractales va permettre d'entrevoir les voies nouvelles vers laquelle la physique se dirige depuis quelques années, avec l'étude des relations entre l'ordre et le chaos.

Paysages

Ecrivons un bout de programme qui dessine une fractale de *Von Koch*, avec un niveau de fractalisation de 4; chaque fois que nous tracerons un segment, faisons varier aléatoirement sa longueur dans une certaine limite (plus ou moins 50%) et appliquons également une variation aléatoire à l'angle entre un segment et le suivant (normalement un multiple de 60 degrés). Nous obtenons à chaque exécution une courbe différente. Ajoutons un cadre et un remplissage en gris, et nous obtenons quelque chose qui, malgré des imperfections évidentes dues au peu de sophistication de notre procédé, ressemble néanmoins à une côte *(voir figure 4)*.

On peut facilement passer à 3 dimensions.

Prenons une grille a mailles carrées ou triangulaires.

A chaque noeud de la grille, nous affectons une valeur aléatoire qui va représenter l'altitude de ce point.

Doublons la densité de la grille

Nous avons maintenant deux choix: soit affecter une altitude aléatoire à chaque

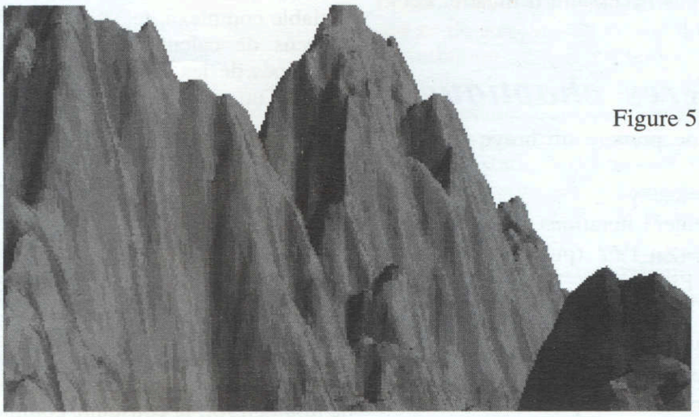


Figure 5

nouveau point, soit calculer un nombre aléatoire pour tous les points de la nouvelle grille, et additionner ces compléments d'altitude aux points déjà existants.

Après deux divisions de la grille, nous obtenons déjà quelque chose qui a une parenté avec des paysages montagnards.

On crée ainsi un relief que l'on peut colorer selon l'altitude (neige, rochers, bois, prairies, sable); on ajoute ensuite des lacs bleus dans les cuvettes du relief; entre ces cuvettes on trace des rivières. On obtient ainsi des paysages qui deviennent assez réalistes.

La *figure 5* a été obtenue avec le programme *Scenery.* C'est un vieux programme et l'image n'est pas terrible, mais au-dessus de 3000 m, on trouve des paysages de ce genre.

Sur *Fish 216*, on trouve un programme nommé *CLOUD*, qui produit des nuages fractals assez réalistes.

Les itérations complexes

Considérons une droite Ox. Elle comporte un point particulier, le point A d'abscisse 1. Prenons un nombre inférieur à l'unité, c'est à dire. représenté par un point compris entre O et A. Si on le multiplie par lui-même, puis le résultat par ce nombre, etc (autrement dit si on en prend les puissances successives), le résultat tend vers zéro quel que soit le nombre choisi. On dit que zéro est un attracteur pour ce type d'itération, dans ce domaine de la droite.

De même, quel que soit le nombre choisi à droite de A, le résultat de l'itération tend vers l'infini.

Il y a donc, pour ce type d'itération, deux attracteurs, zéro et l'infini, séparés par une frontière qui est le nombre 1.

Etendons ceci au plan complexe x,y.

Si nous prenons un nombre complexe dont le module est inférieur à 1, c'est à dire représenté par un point situé à l'intérieur d'un cercle de rayon 1 centré sur l'origine, les puissances successives de ce nombre complexe ont un module qui tend vers zéro. A l'extérieur du cercle, elles tendent vers l'infini. Le plan sera donc découpé en deux régions, chacune possédant un attracteur, et séparées par une frontière. Vous serez d'accord avec moi qu'il n'était pas nécessaire d'illustrer ceci par un dessin !

Frontières chaotiques

Au lieu de prendre un brave nombre complexe

Z0=x+i*y

et d'effectuer l'itération

Zn=(Zn-1)^2 (puissances paires),

essayons l'itération

Zn = (Zn-1)^2 + C,

où C est une constante complexe

a+ i*b.

Si vous n'aimez pas les nombres complexes, considérez simplement que l'expression Z=a+i*b correspond à un point P du plan, de coordonnées a et b. a correspond à ce qu'on appelle la partie réelle du nombre complexe, b à sa partie imaginaire, et le module |Z| , égal à la racine carrée de a^2+b^2, représente tout simplement le distance du point P à l'origine.

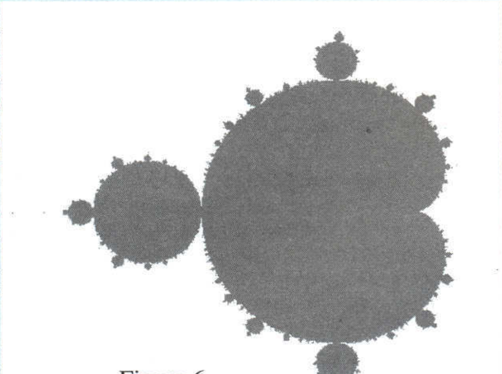


Figure 6

Eh bien, dans ce cas-ci, bien que l'on puisse pressentir que pour certaines valeurs C, l'itération tendra vers une limite finie, et pour d'autres, vers une limite finie, il n'y a aucun moyen analytique d'obtenir l'équation de la frontière.

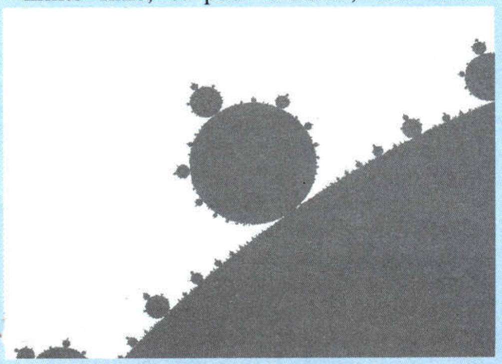


Figure 7

Il faudra, pour chaque point du plan, faire un certain nombre d'itérations, et observer si le module de notre résultat tend vers quelque chose.

C'est ce qu'a fait *Benoît Mandelbrot* au début des années 80; vu qu'il travaillait chez *IBM*, les moyens de calcul ne manquaient pas.

Au début du siècle, les *Français Julia et Fatou* avaient bien découvert de nombreuses propriétés de l'itération d'une variable complexe, mais le manque de nos moyens de calcul modernes les avaient empêchés de les traduire visuellement, ce qui était un gros handicap .

La fractale de Mandelbrot

L'idée de base est de prendre pour chaque point du plan, ses coordonnées x et y, et d'effectuer un certain nombre d'itérations du type décrit ci-dessus, et de surveiller le module du résultat, que nous appellerons |Z| . Dans le cas de la fractale de *Mandelbrot*, la constante complexe vaut x+i*y, elle est donc différente pour chaque point du plan. Lorsque l'on utilise pour C une constante complexe, on obtient une fractale de *Julia*.

Les mathématiciens ont pu démontrer que dès que |Z| dépasse 2, la suite des itérations est certainement divergente, c'est-à-dire. que |Z| tendra vers l'infini. Dès que |Z| dépasse 2, on arrête le calcul, et on colore le pixel correspondant en blanc. Par ailleurs, comme on ne peut évidemment pas faire un nombre infini d'itérations, on se fixe arbitrairement une limite, par exemple 100 itérations. Si au bout de 100 itérations, |Z| n'a pas dépassé 2, on déclare que le point fait partie de l'ensemble de Mandelbrot et on le colore en noir. Le résultat d'une telle opération est donné à la *figure 6*, pour 1000 itérations, la portion du plan balayée va de -1 à 2 en x et de -1.2 à 1.2 en Y. L'écran est en 640x512.

Nous constatons que la frontière entre la zone noire et la zone blanche est étrange sous bien des aspects.

Tout d'abord, elle a un aspect typiquement fractal. On voit bien que les protubérances circulaires en ont elles-mêmes de plus petites, et un petit coup de zoom sur une des protubérances nous laisse à penser que ce phénomène se reproduit indéfiniment *(figure 7)*.

Ensuite, nous apercevons hors du contour principal de petites taches qui ne sont pas des défauts d'impression !

Ce que nous savons avec certitude, c'est que l'itération de Mandelbrot a un attracteur à l'infini, puisque dans toute la partie du plan colorée en blanc, nous sommes sûrs que l'itération diverge puisque le module a dépassé 2 en un nombre fini d'itérations (moins de 1000).

Mais la présence des petites taches nous fait penser qu'il y a sans doute des choses intéressantes à voir. La partie blanche des figures 1 et 2 correspond à des points pour lesquels |Z| a dépassé 2 en moins de 1000 itérations, mais en combien exactement? Demandons à notre programme de tracé de colorer les pixels en 10 nuances de gris, selon qu'il a fallu 1, 2, 3 etc itérations. Nous nous limitons dans ce cas à 50 itérations, c'est suffisant pour ce que nous voulons voir. Nous commençons à obtenir une représentation classique

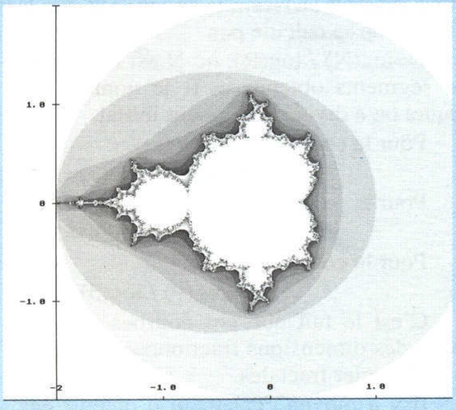


Figure 8

de la fractale de Mandelbrot *(figure 8)*. Nous avons cette fois coloré l'intérieur de l'ensemble en blanc pour des raisons de lisibilité de l'image. Chaque nuance de gris représente un niveau. A noter que le niveau 1 a pour limite un cercle de rayon 2. C'est normal, pour tout point extérieur, |Z| est plus grand que 2, celui de son carré le sera aussi, dès la première itération. Les différents niveaux correspondent à une "vitesse" de divergence de plus en plus faible. Plus on est près de l'ensemble de Mandelbrot, plus il faudra d'itérations pour que l'on atteigne la condition de divergence.

Mais, comme vous le savez déjà, toute cette zone proche de l'ensemble de Mandelbrot révèle une complexité et une beauté de formes tout-à-fait inattendues de la part d'une fonction dont l'expression est aussi simple. En faisant des zooms de plus en plus grands, et en augmentant progressivement le nombre d'itérations, on constate à la fois une répétition des mêmes motifs, mais aussi une diversité de plus en plus grande de ces motifs. Dans les branches du dessin, on voit apparaître des réductions de l'ensemble de *Mandelbrot* initial *(figure 9)*, orientées selon des angles divers, donnant elles-mêmes des branches à motifs de plus en plus compliqués. A d'autres endroits, on peut zoomer tant que l'on veut, le dessin reste identique à lui-même. L'analyse de ces formes a été faite sous toutes les coutures par les mathématiciens, ceux que cela intéresse trouveront l'information dans les ouvrages mentionnés dans la bibliographie. Les images de fractales de *Mandelbrot* sont assez connues, mais le plaisir de découvrir des motifs nouveaux reste entier, et, comme nous l'avons déjà signalé, il y a de nombreux programmes commerciaux ou du *DP* pour le faire.

Mais revenons à notre chaos. Les images montrent bien que l'ensemble forme des dessins qui ont une certaine cohérence, mais imaginons que nous nous promenions dans une de ces images le long d'une droite quelconque AB *(figure 9)*. Nous trouvant en un point de la droite, sur un pixel d'une couleur donnée, il n'y a aucun moyen de prédire avec certitude la couleur du point suivant. Le seul moyen est d'effectuer les itérations.

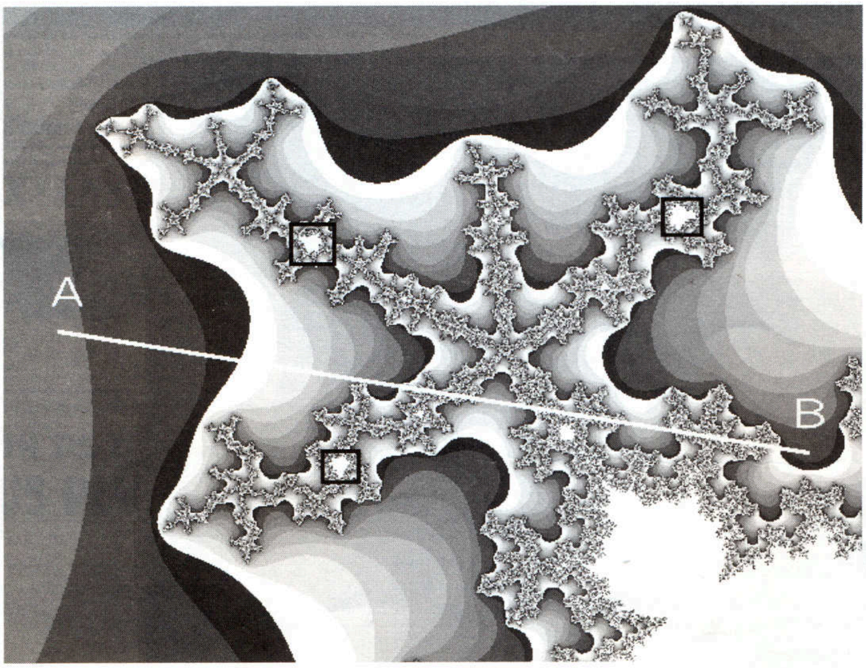


Figure 9

L'ordre intérieur

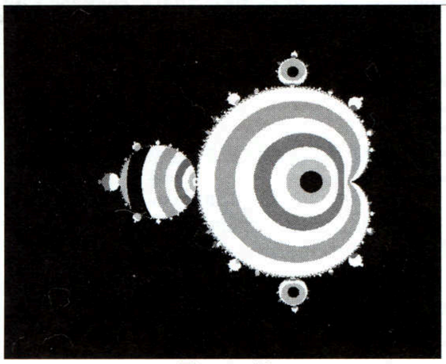
A l'extérieur de la frontière de l'ensemble de *Mandelbrot*, qui a, comme nous l'avons vu, l'allure d'une courbe fractale, nous sommes dans le domaine de l'attracteur infini, de la divergence. Au voisinage de la frontière, nous sommes en plein chaos. Et à l'intérieur, qu'y a-t-il?

Vu que l'intérieur, (la partie noire de la *figure 6*) est composé des points pour lesquels il n'y a pas eu de divergence avant le nombre d'itérations que nous nous sommes fixé arbitrairement, par exemple 100, nous pouvons nous demander ce qui est arrivé au module |Z| au moment où nous avons touché la centième itération. Et que se serait-il passé si nous avions fait 10 ou 10000 itérations ?

Eh bien, faisons un petit programme ou utilisons un outil comme *MathVISION* pour calculer, pour un point donné du plan, la valeur du module |Z| pour un nombre d'itérations allant par exemple de 1 à 100.

Nous constatons alors que les choses sont nettement différentes. Dans une région centrale, les valeurs successives |Z| oscillent mais ces oscillations décroissent et se stabilisent à une valeur donnée. Cette valeur est différente pour chaque point, on ne peut pas dire qu'il y ait un attracteur. Au fur et à mesure que l'on se rapproche des bords de l'ensemble, on constate que dans certaines zones le module effectue des oscillations qui se stabilisent autour de deux valeurs, puis de trois, etc. Lorsque l'on se rapproche encore de la limite, le tracé des oscillations successives devient de plus en plus complexe, et tout-à-coup, lorsque l'on passe la frontière, l'oscillation diverge.

On ne voit pas souvent d'images représentant l'intérieur de l'ensemble de *Mandelbrot*, car en général elles ne donnent pas lieu à des créations artistiques aussi frappantes que les images classiques de l'extérieur.


Figure 10

Cependant, ce qui s'y passe est important, car nous passons d'un domaine "calme" et "ordonné" les itérations de |Z| se stabilisent autour de quelques valeurs finies, les zones de |Z| constant sont des cercles assez peu déformés, *(voir figure 10)*, au domaine du chaos, en franchissant une frontière qui est une fractale.

Plus loin, à l'intérieur des petits ensembles de 2ème génération et des générations suivantes, on retrouve des îlots de convergence.

Cet examen de ce qui se passe lorsque l'on effectue des itérations sur une fonction non linéaire (le carré d'une variable complexe dans le cas présent), a conduit les mathématiciens et les physiciens à repenser complètement la dynamique des systèmes complexes, et à aboutir à des conclusions intéressantes.

Un système complexe, mis "sous pression" (par exemple la circulation à Paris lorsque le trafic augmente), passe d'un régime assez linéaire en cas de faible trafic à un régime chaotique avec des arrêts et des fonctionnement fluides peu prédictibles. Il peut d'ailleurs sortir à certains moments de ce chaos et trouver un équilibre, comme notre itération dans les petits *Mandelbrots* de deuxième génération, mais, d'une manière similaire, la marge de stabilité est étroite et la moindre perturbation le fait replonger dans l'état chaotique.

De même, alors que l'on croyait que le fait de disposer d'un nombre suffisamment grand de stations de mesure et d'ordinateurs suffisamment puissants permettrait de faire des prévisions météorologiques locales à long terme, on sait maintenant qu'il n'en est rien. Le système de l'atmosphère est turbulent et chaotique, ce n'est pas un hasard si les barbules de certains nuages nous font penser à des circonvolutions de la fractale de *Mandelbrot*.

Bon, trêve de considérations philoso-

phiques, mais le fait est qu'un micro-ordinateur doté de bonnes capacités graphiques comme l'*Amiga*, et de programmes du genre de *MathVISION*, peut vous permettre d'aborder intuitivement et analytiquement certains concepts qui sont en train de révolutionner la physique, en attendant d'être appliqués à la conduite de systèmes complexes d'un autre genre, comme la direction des sociétés ou l'économie.

Avec en prime la création de jolies images.

La fractale de Julia

La fractale de Julia a ceci d'intéressant que son aspect dépend de la valeur de la constante fixe C=a+i*b, et que ses changements d'aspects sont étroitement liés à la position du point de coordonnées a et b, par rapport à la fractale de *Mandelbrot*. Pour un point situé à l'intérieur de l'ensemble, la fractale de *Julia* possède une frontière fractale mais continue. Lorsque C correspond à un point situé hors de l'ensemble de *Mandelbrot*, la fractale de *Julia* explose en nuages de poussière du plus bel effet.

A propos, saviez-vous que l'on peut trouver des osselets dans une fractale de *Julia (figure 11)*?

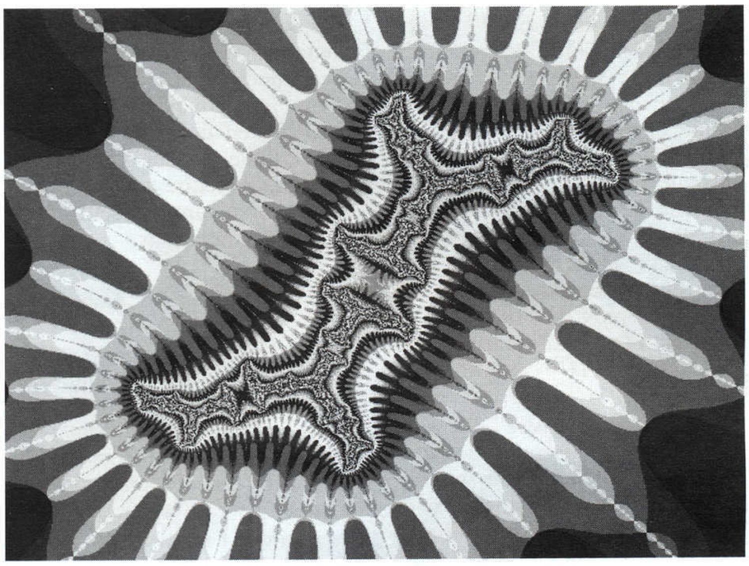


Figure 11

Autres fractales

Rassurez-vous, on arrive au bout! Non que le sujet soit épuisé, il y a beaucoup de sortes de fractales basées sur des itérations, le programme *Fractals* de *Fish 371* donne quelques informations à ce sujet dans sa documentation. Des procédés comme la recherche des zéros d'une fonction complexe par ma méthode de *Newton* donnent également de jolies images, d'aspect parfois étrangement biologique (voir les deux images supérieures de la page intérieure de couverture d'*AmigaNews 38*).

Nous avons survolé, vraiment très vite, un domaine extrêmement large. Si certains d'entre vous sont restés sur leur faim, j'ai atteint mon but. Une revue est là pour présenter des sujets, elle ne peut pas se substituer à des livres entiers !

Pour ceux qui voudraient approfondir l'étude des fractales, je recommande trois ouvrages:

Benoît Mandelbrot:
The Fractal Geometry of Nature.
Freeman

H.-O.Peitgen et Richter:
The Beauty of Fractals
Springer Verlag

des mêmes auteurs:
The Science of Fractal Images
Springer Verlag.

Tous sont disponibles à la FNAC, rayon épistémologie.

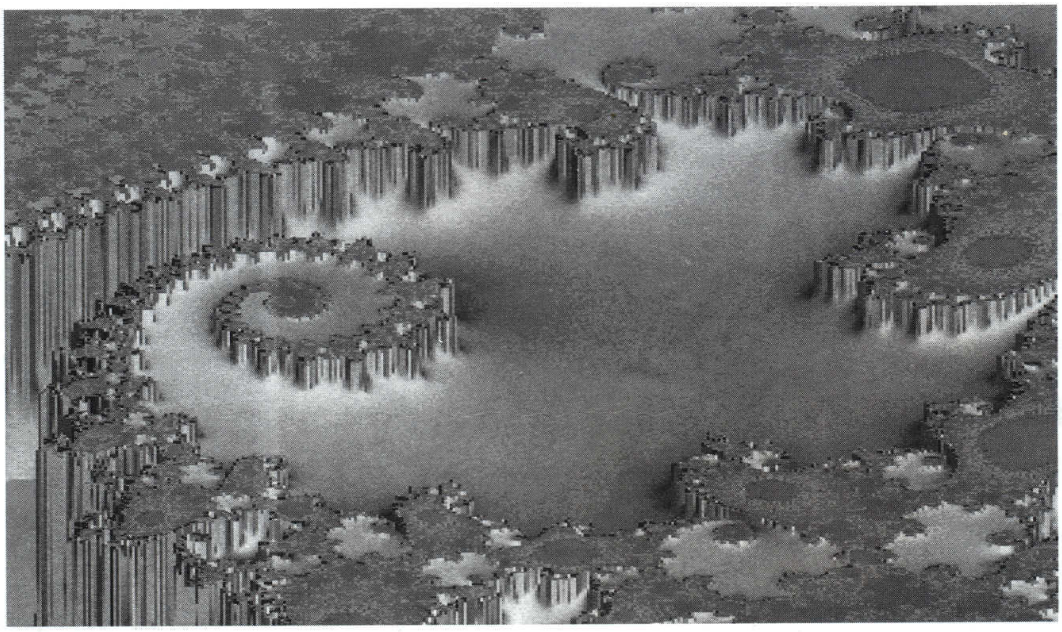
Je vous recommande *"The Beauty of Fractals"*, il vous donnera d'intéressantes indications pour faire de belles images; de plus les coordonnées des images du livre sont données à la fin, ce qui donne de bonnes bases d'exploration. Faites-le-vous offrir, c'est un beau cadeau pour un possesseur d'*Amiga* intéressé par une compréhension un peu plus approfondie des fractales.

Enfin, si les notions de passage de l'ordre au chaos et réciproquement vous intéressent, je vous recommande aussi :

J.Briggs et F.Peat:
Un Miroir Turbulent
(sous-titré "Un guide illustré de la théorie du chaos")
InterEditions
FNAC, même rayon.

Cet ouvrage est passionnant; même si comme moi vous êtes largué et même bien largué à certains moments, il vous laissera tout de même l'impression d'avoir entrevu quelque chose de vraiment fondamental et de fascinant.

Pierre Ardichvili



VOUS RECHERCHEZ ... BUS+ VOUS PROPOSE

TRUMPCARD PROFESSIONAL

CARTES CONTROLEUR ET DISQUES DUR

Grand Slam — LA CARTE MULTIMEDIA « LA PLUS POINTUE » POUR LES AMIGAS

GRANDSLAM La Carte multifonction la plus performante du marché contrôleur SCSI (taux de transfert de plus de 1.9 MO sous DPerf), extension de mémoire (jusqu'à 8 MO par SIMMs), connecteur parallèle de sortie et carte réseau SCSI (IVS SCSI SHARE). Livrée montées sur équerres avec câbles, programme de formatage, utilitaire de configuration de réseau et logiciel de test de la mémoire et du port parallèle.

GRANDSLAM A2000 .... 2.600 F.
GRANDSLAM A500 .... 3.300 F.

A2000
GRANDSLAM HC 52Q QUANTUM LP 52S (14-19 mS) ... 5.490 F.
GRANDSLAM HC 105Q QUANTUM LP 105S (14-19 mS) ... 7.300 F.
GRANDSLAM HC 210Q QUANTUM LP 210S (14-19 mS) .. 11.300 F.

A500
GRANDSLAM 500/52Q QUANTUM LP 52S (14-19 mS) ... 6.490 F.
GRANDSLAM 500/105Q QUANTUM LP 105S (14-19 mS) ... 8.300 F.

TRUMPCARD PRO
TRUMPCARD PRO HC 52Q QUANTUM LPS 52S (14-19 mS) ..... 4.550 F.
TRUMPCARD PRO HC 105Q QUANTUM LPS 105S (14-19 mS) .... 6.390 F.
TRUMPCARD PRO HC 210Q QUANTUM LPS 210S (14-19 mS) ... 10.390 F.
TRUMPCARD PRO 500/52Q QUANTUM LPS 52S (14-19 mS) .... 5.550 F.
TRUMPCARD PRO 500/105Q QUANTUM LPS 105S (14-19 mS) .... 7.450 F.

TRUMPCARD
TRUMPCARD HC 45 FUJITSU (25 mS) .... 3.650 F.
TRUMPCARD HC 52Q QUANTUM LPS 52S (14-19 mS) .... 4.890 F.
TRUMPCARD 500/45 FUJITSU (25 mS) .... 4.550 F.
TRUMPCARD 500/52Q QUANTUM LPS 52S (14-19 mS) .... 4.850 F.

Commodore A-500 Plus — Extension 1 MO Microbotics M502 — NOUVEAU — EXCLUSIF
Porte l'A500 Plus à 2 MO de CHIP RAM.
A vous la création graphique ! M502 ... 750 F.

HAM - E NOUVEAU HAM - E +

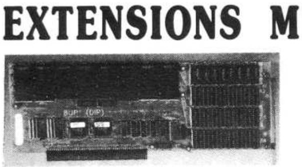
LA CARTE 24 BITS-16 MILLIONS DE COULEURS QUE TOUS LES AMIGA-USERS ATTENDAIENT

Résolution HAM-E : 384 x 560 - HAM-E+ : 768 x 560 • Pas besoin de vous séparer de votre moniteur 1084s . • Le logiciel processeur graphique NEW IMAGE PROFESSIONAL vous est offert gratuitement afin d'exploiter au mieux les capacités de votre carte graphique 24 bits. • Compatibilité avec les formats Targa, GIF, etc... • Sauvegarde et conversion des images en IFF 24 bits. • Dimension maximale de l'image 32.767 x 32.767 pixels. • Interface utilisateur simple et intuitive.

Prix : HAM-E : 3.250 F HAM-E+ : 4.750 F

NOUVEAU COMPATIBILITE TOTALE HAM-E VOLUMM-4D

EXTENSIONS MEMOIRE

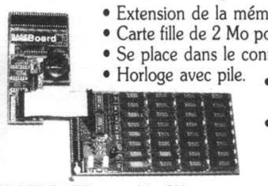


8-UP ! (DIP) 2/8 MO (A2000) MICROBOTICS

2 MO .... 1.750 F. 4 MO .... 2.650 F.
6 MO .... 3.600 F. 8 MO .... 4.450 F.

EXPANSION SYSTEMS

La carte BASEBoard vous donne la puissance de l'AMIGA 2000 au prix de l'AMIGA 500.



- Extension de la mémoire jusqu'à 4 Mo.
- Carte fille de 2 Mo portant la mémoire à 6 Mo.
- Se place dans le connecteur de l'A501.
- Horloge avec pile.
- 100% compatible avec les logiciels AMIGA
- 100% compatible avec Fat Agnus et Super Fat Agnus.

BASEBOARD peuplée 0K .... 995 F.
2MO .... 1.990 F.
4MO .... 2.990 F.
6MO .... 4.990 F.
Carte fille XRAM BOARD peuplée 512K .... 1.250 F.

DataFlyer™

CARTES CONTROLEURS & DISQUES DURS

Donnez de l'espace à votre AMIGA à UN VRAI PRIX BUS PLUS

A2000
DataFlyer 45 (HD 45 MO, 25mS) .... 2.950 F.
DataFlyer 52 Q (HD Quantum 52 MO, 14mS) .... 3.290 F.
DataFlyer 105 (HD 105 MO, 25 mS) .... 4.450 F.

A500 DataFlyer avec boîtier externe se raccordant au bus de l'A500
DataFlyer 500/45 (HD 45 MO, 25 mS) .... 3.650 F.
DataFlyer 500/52 Q (HD Quantum 52 MO, 14 mS) .... 3.990 F.
DataFlyer 500/105 (HD 105 MO, 25 mS) .... 5.150 F.

NOUVEAU DATA FLYER RAM

Carte d'extension mémoire pour A500 et A2000.
Permet d'apporter jusqu'à 8 MO de RAM supplémentaire à votre Amiga. DATAFLYER RAM se peuple de SIMMs

A500 la carte s'installe sur la carte contrôleur SCSI DATAFLYER. (Totalement compatible avec la BaseBoard et la combinaison des deux peut faire monter la Ram de votre 500 jusqu'à 10.5 MO !

A2000 la carte s'installe dans un connecteur 100 broches ou se monte sur la carte contrôleur DATAFLYER (à partir de la version 1.0 de la DATAFLYER PLUS).

DATAFLYER RAM peuplée OK .... 950 F.
2 MO .... 1.860 F.
4 MO .... 2.790 F.
8 MO .... 4.650 F.

MicroBotics, Inc. VXL*30 NOUVEAU

LA CARTE ACCELERATRICE 68030 POUR AMIGA 500 et A2000

La rapidité, la puissance à votre disposition • Construisez votre carte accélératrice selon vos besoins • Elle est équipée du processeur Motorola 68030 ou du 68030EC (version économique) • Compatible coprocesseur mathématique 68881 et 68882 • Compatible Kickstart 2.0 • En option carte Mémoire additionnelle VXL-RAM 32 (peuplée en RAM BURST ou NON-BURST 2 ou 8 MO) • Livrée avec le logiciel du domaine public Set CPU.

VXL 25mhz EC030 .... 3.495 F.
VXL 25mhz EC0E0 + 68882 (25mhz) et VXLRAM 32 NON-BURST (2MO) .... 7.450 F.
VXL 25mhz 030 + MMU + 68882 (25mhz) et VXLRAM 32 NON-BURST (2MO) 12.400 F.
VXL 50mhz 030 + MMU + 68882 (25mhz) et VXLRAM 32 BURST (2MO) ... 15.700 F.

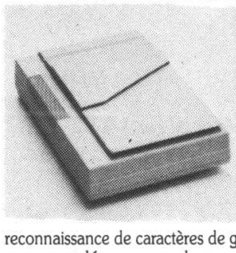
Tous ces montages peuvent se réaliser en étapes successives suivant vos besoins. Autres constructions : nous consulter.

EXTENSION MEMOIRE 512 K

avec interrupteur et horloge. A500 — 350 F.

PRINT TECHNIK

AMIGA (A500, A2000, A3000) PROFESSIONAL SCANNER

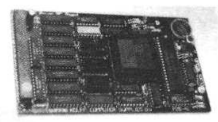


• Scanner à plat, format A4, avec « ampoule blanche » et mécanisme de haute précision assurant 600 DPI « vrais » en direction verticale pour obtenir de meilleurs résultats. • Capacités de scan de 75 à 600 DPI. • Compatible avec toutes les résolutions Amiga. • Impression directe sur HP LaserJet.• Livré avec OCR Junior, logiciel de reconnaissance de caractères de grande qualité. • 3 MO de mémoire recommandés pour une bonne utilisation. Prix : .. 9.500 F.

NOUVEAU HANDY SCANNER
Largeur utile de scan : 128 mm. 16 tons de gris Prix : . 2.350 F.

K C S

POWER PC BOARD (A500)



La plus belle machine pour le graphisme, le son et les jeux devient un ordinateur PRO et vous permet d'utiliser la logique bureautique PC. En plus, votre ordinateur passe à un total d'un MEGA OCTET ET DEMI.
Prix : .... NOUVEAU PRIX .... 2.480 F.

NOUVEAU POWER PC BOARD maintenant disponible pour A2000 ET A3000.
Prix : .... 2.950 F.

TRILOGIC

AMIGA AUDIO DIGITIZER choisissez entre la version MONO OU STEREO

Les deux digitaliseurs (samplers) Amiga vous offrent le meilleur rapport qualité/prix. La fréquence et la dimension de l'échantillon sont déterminées simplement par le logiciel que vous utilisez. Fonctionne avec Audiomaster I & II, Perfect Sound, Future Sound, ProSound, Datel sampler et Sonix, etc. ... Livré avec câble de connection et « Sound Workshop », Disquette DP.
AUDIODIGITIZER MONO .... 345 F.
AUDIODIGITIZER STEREO .... 495 F.

SAMPLER MK2

Le SAMPLER STEREO Amiga le PLUS RAPIDE (1 million d'échantillons par seconde). • Des SUPER résultats avec CD AUDIO. • Réglage du niveau d'entrée par BOUTON. • Seul SAMPLER Amiga équipé d'une sortie parallèle (passthrough). • Reste connecté même hors utilisation. • Livré avec câbles, disquette. • En option adaptateur automatique d'impression. Compatible A3000
Prix .... 580 F.

INTERFACE MIDI

INTERFACE MIDI 2 pour A2000/A500 et A1000
Equipée d'une prise IN, d'une prise OUT ET D'UNE THROUGH et en plus OUT de deux prises qui peuvent être validées soit en OUT ou THROUGH par interrupteur. La souplesse de votre interface en est grandement augmentée.
Prix .... 450 F.

MOUSE-JOYSTICK

Ne vous cassez plus la tête... et ne cassez pas non plus votre Amiga. Il existe un moyen simple de passer de la souris au joystick. Une simple pression sur le commutateur suffit ! Prix.......... 155F.

Téléphonez pour nous demander votre Distributeur le plus PROCHE

CONDITIONS GENERALES DE VENTE : Nos prix s'entendent TTC, départ Paris, paiement comptant. Base cours US$, Livre sterling au 15/08/91 • PORT métropole : Carte et Disques durs : 70 F. - Autres produits : 30 F.

BON DE COMMANDE BUS PLUS ☐☐☐☐☐☐☐ A ENVOYER AVEC VOTRE REGLEMENT

BUS PLUS 41, rue Barrault - 75013 PARIS
Tél. (1) 45 80 05 66 - Fax (1) 45 88 63 82

NOM ....
ADRESSE ....
VILLE .... CODE POSTAL

Qté.	ARTICLE	PRIX unit.

FRAIS DE PORT ....
Crédit CREG • Expédition colissimo dans toute la France — TOTAL

AMIGA ☐
☐ CHEQUE
☐ CCP
☐ Carte Bancaire
expire à ....
Date ....
Signature ....

AREXX

PROGRAMMEZ VOTRE PENSE BETE

Je trouve qu'ARexx est très absent de toutes les publications sur l'Amiga. C'est bien dommage car il est désormais livré en standard avec le 2.0 et est donc appelé à sortir de son ghetto relatif pour devenir accessible au grand public. Histoire de rafraîchir la mémoire des lecteurs d'ANGV (A-News Grande Vitesse, (c) Xavier Leclercq), je me suis donc mis à mon clavier pour vous montrer qu'il est possible de développer des programmes utiles en très peu de temps avec ce langage qui a pour lui beaucoup d'aspects que l'on ne retrouve dans aucun autre...

Le programme que je vous propose n'est pas un exemple académique. Je l'ai écrit parce que j'en avais besoin et je ne trouvais pas dans le domaine public un équivalent qui réponde à mes besoins. Si vous n'avez jamais pensé que votre Amiga pouvait vous éviter d'oublier des anniversaires ou de rater des rendez-vous importants, je pense que Events vous intéressera. Mais avant de le décrire, je vais faire quelques rappels sur le langage.

Petit rappel

ARexx a été écrit par William Hawes, également auteur de WShell, un shell qui est à mon avis un des meilleurs parmi ceux qui nous sont proposés (bien entendu, les deux produits marchent main dans la main). Le langage existait déjà sous le nom de Rexx mais était très marginal. Les deux spécificités d'Arexx sont les suivantes:

- il permet de piloter des applica tions
- il est interprété

Je ne vais pas développer l'aspect 'pilote' du langage. J'ai déjà écrit un article sur le sujet et de toute façon, chaque application à vocation de pilote est intimement liée au programme qu'elle dirige.

Je vais essayer de vous montrer qu'il est possible d'utiliser Arexx comme n'importe quel autre langage tant que certains facteurs comme la rapidité ne sont pas primordiaux. C'est typiquement le cas d'Events.

Pourquoi écrire en ARexx?

Bien entendu, la première idée de langage qui m'est venue quand j'ai ressenti le besoin d'écrire l'application a été de programmer en C. J'irai même jusqu'à dire que c'est un réflexe conditionné! Et pourtant, ce n'est pas toujours le bon choix. Je pense qu'ARexx était particulièrement indiqué dans ce cas parce qu'il simplifie énormément le travail sur les chaînes et sur les fichiers, et c'est à ça qu'Events passe le plus clair de son temps... Sans mentionner les calculs sur les dates qui deviennent très vite lourds en C. Je n'ai donc pas hésité longtemps...

Ecrire le corps du programme m'a pris à peine une heure. Et pourtant, tout comme vous, cela faisait pas mal de temps que je n'avais plus programmé en Arexx! Ce temps inclut donc les allers et retours dans le manuel. Tout le reste du temps a constitué en finition pour afficher un menu convivial avec des couleurs, etc... Mais ne négligez JAMAIS cet aspect du travail! Il n'est pas déraisonnable de passer 50% du temps de programmation à prendre soin de l'aspect extérieur (c'est largement plus dans le programme que je vous présente...).

Inutile de dire que le fait qu'ARexx soit interprété a énormément allégé le temps de mise au point: une modification sous l'éditeur et hop! je peux tester immédiatement la nouvelle version.

De plus, il est beaucoup plus facile de faire évoluer le programme et le mettre à votre goût que s'il était écrit en C (il y a une chance sur trois que vous n'utilisiez pas le même compilateur C que moi et il vous faudrait dans ce cas écrire les adaptations nécessaires...).

Quelques aspects importants sur le langage

Je vais insister sur une différence fondamentale entre ARexx et les langages impératifs que vous avez l'habitude d'utiliser: ARexx est un langage symbo lique. Plutôt que d'essayer de vous expliquer en mots savants ce qu'est un langage symbolique, je vais faire appel à la meilleure des explications: un exemple concret. Cette spécificité se traduit par l'étrangeté suivante: ARexx ne possède ni structures (RECORD pascal ou STRUCT C) ni tableaux. Mais il a en guise de remplacement des entités très puissantes nommées compound symbols (que l'on peut traduire par symboles composés).

Si vous vous demandez à quoi ressemble un S.C., regardez dans le listing les références à la variable months.xxx.

Vous voyez donc des initialisations du genre:

```
months.jan = 1
months.2='feb'
```

Remarquez au passage comme l'absence de typage allège le code. Nul besoin de déclarer au préalable la variable months, ni sa structure. Celle-ci peut évoluer à votre guise au cours du programme. Là où le symbolisme d'ARexx prend toute sa dimension, c'est la possibilité de lire les contenus des S.C. à l'aide des instructions suivantes:

```
mois = 'nov'
say "Contenu de la variable:" months.mois
```

Vous aurez probablement deviné que dans ce cas, ARexx affichera sur la sortie standard le contenu de la variable 'months.nov', du moins, si vous l'avez au préalable initialisée. Dans la négative, la valeur rendue sera celle par défaut. Vous pouvez imposer celle-ci en initialisant la variable de la façon suivante:

```
months. ='???'
```

INFORMATIQUE

ULTIMA

10 agences en France

Paris: 5 Boulevard Voltaire 75011 Paris Tél: 16 (1) 43 38 96 31
Lille: 72, 74 rue de Paris 59800 Lille Tél: 20 42 09 09
Metz: 18 rue Pont des Morts 57000 Metz Tél: 87 32 16 43
Nantes: 6 rue Mazagran 44100 Nantes Tél: 40 69 15 92
Tours: 81 rue Michelet 37000 Tours Tél: 47 05 78 50
Bordeaux: 3 cours Alsace Lorraine 33000 Tél: 56 44 47 70
Perpignan: 8 av de Gde Bretagne 66000 Tél: 68 34 24 40
Dax: 56 av Victor Hugo 40100 Dax Tél: 58 74 18 63
Pau: 35 rue du 14 juillet 64000 Pau Tél: 59 06 91 77
Marseille: 26 rue de la Palud 13001 Marseille Tél: 91 33 24 25

Demandez notre catalogue de Logiciels et de matériels contre 2 timbres à 3F80. Demandez la liste de nos occasions

PROFESSIONNEL

DISQUES DURS

A500 HD 20 2890F
20 Mo à 40 ms, garantie: 1 an
A500 HD 30 3790F
30 Mo à 40 ms, garantie: 1 an
A500 HD 50 3990F
50 Mo à 28 ms, garantie: 1 an
A500 HD 50DC 5440F
50 Mo à 17 ms, garantie: 2 ans
A500 HD 80 5590F
80 Mo à 24 ms, garantie: 1 an
A500 HD 105DC 7790F
105 Mo à 17 ms, garantie: 2 ans
A500 HD 160DC 9690F
160Mo à 19 ms, garantie: 2 ans

EXTENSION MEMOIRE POUR A500 HD
Alimentation pour A500 HD 298F
indispensable avec une extension mémoire
1 Mo 528F
2 Mo 1056F
4 Mo 2398F
8 Mo 4798F

PROMO SOFT

DE LUXE PAINT IV 790F
PRO 24 2690F
STUDIO 24 1350F
GFA BASIC v 3 NC

BORNE INTERACTIVE

Consultez notre spécialiste au 87 32 16 43

les Promos du MOIS

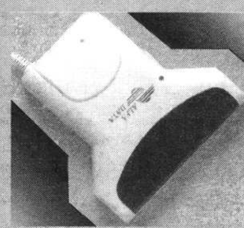
Ecran Multisynchro.
Ecran couleur Stéréo Visto.
Disquettes 3"1/2.
Joystick et Jeux.
A2000.
Prix extra sur toute imprimante achetée en même temps que l'ordinateur.
Possibilité de crédit.

AMIGA 500

A500 + extension de 512K 2690F
avec moniteur couleur 4690F
A500 PLUS (1Mo) 2990F
avec moniteur couleur 4990F
A500 PLUS version 2Mo 3890F
avec moniteur couleur 5890F
pour chaque configuration couleur Ultima vous offre (outre un prix sympa) une manette de jeu et une boîte de disquettes.

EXTENSIONS

Extension de 512Ko sans horloge 270F
Extension de 512 Ko avec horloge 350F
Carte extension à 2Mo, livrée avec 0K 450F
Carte extension à 2Mo, livrée avec 512K NC
Carte extension 2Mo, livrée avec 2Mo 1290F

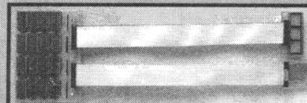

Scanner à main avec logiciel Promo!

PROMO IMPRIMANTES

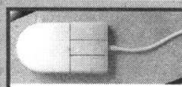
STAR, CITIZEN, HP Deskjet et CANON BJ
NOUVEAU : Deskjet couleur
STAR promo sur toute la gamme

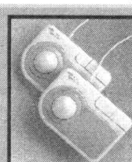
Lecteur externe 3"1/2 590F
Lecteur externe 5"1/4 990F
nouveau: lecteur 3"1/2 extra plat

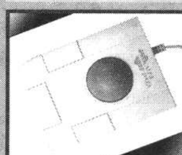
ACCESSOIRES ALPHA DATA


RA5-2M
carte d'extension de 0Ko à 2MO pour A500


OMM-MT
souris switchable Amiga / Atari
souris opto-mécanique, mouvement rapide et doux, micro-interrupteur boutons solides, tapis et support
OMM-MT-S: idem mais sans tapis ni support


OPM-MT
switchable Atari / Amiga
souris optique, haute résolution avec vitesse de piste de 600mm/sec, boutons micro touches


TKB-MT
switchable Atari /Amiga
trackball avec encodage opto-mécanique

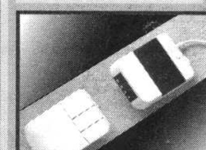

TKB-MT-AC
série CRYSTAL
switchable Atari / Amiga
superbe trackball avec boule transparente lumineuse (éclat rouge ou vert en fonction du bouton actionné), ergonomie étudiée, stabilité extrême

Tarif Alpha Data

SOURIS :
OMM-MT-S 165F
OMM-MT 195F
OPM-MT 390F
CLM-MT 590F

TRACKBALL :
TKB-MT 290F
TKB-MT-AC 440F

Recevez le catalogue des produits Alpha Data sur simple demande


CLM-MT
Infra-Rouge
switchable Atari / Amiga
souris sans fil transmission infra-rouge, tableau frontal des indicateur LED, branchement extérieur pour rechargement rapide

BON DE COMMANDE

à renvoyer à notre agence de Paris
ULTIMA: 5 Bd Voltaire 75011 Paris
pour les renseignements VPC téléphonez au 16 (1) 43 38 96 31, demandez Sabine

Les offres sont valables jusqu'au 31/12/1991. Les promos ne sont pas cumulables. Photos non contractuelles. Prix révisables sans préavis en fonction du marché. Offres dans la limite des stocks disponibles.

Nom Prénom :
Adresse complète :

Tél. :
CB n° :
Date d'expiration :
Signature :

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.
Possibilité de crédit (après acceptation de notre partenaire financier)

Produit	Prix	Produit	Prix
....		....	
....		....	
....		Montant	....
....		Total	....

Port matériel 100F - Port logiciel 25F

les marques citées sont déposées par leur propriétaire respectif.

AMIGA NEWS DECEMBRE 1991

Exemple de fichier de configuration pour Events.rexx. Seules les lignes commençant par un numérique sont prises en compte.

Dans l'ordre: la date de l'événement, le nombre de jours à prévenir auparavant et enfin un commentaire à afficher.

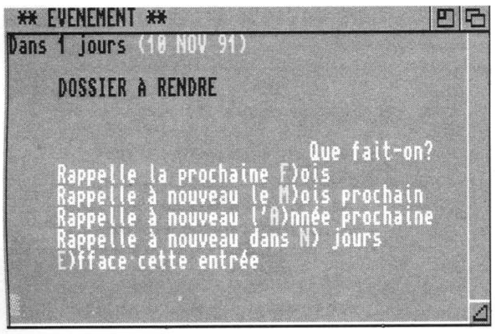
/ Divers */*

20 nov 91,10, Dossier à rendre

/ Anniversaires */*

02 jan 92,10, Mon anniversaire!
*/*venements ponctuels */*

19 oct 91,4, Concert



Le programme

Celui-ci est très simple à utiliser et les quelques points qui pourraient ne pas être clairs à première lecture ont été commentés. Contrairement à ce que certaines personnes pensent, je recommande fortement de commenter vos programmes en anglais. Si vous avez déjà essayé d'éplucher un programme avec des noms de variables et des commentaires en allemand, vous comprendrez aisément pourquoi! Mieux vaut faire des commentaires en anglais même si celui-ci est hésitant plutôt qu'en français. Cela dit, notre ANGV étant une revue résolument francophone, je me suis livré à la périlleurs tâche de traduire tous mes commentaires afin de vous en faire bénéficier...

Le mode d'emploi du programme est expliqué en commentaires au début de celui-ci. Il décrit rapidement le fichier de configuration (dont vous trouverez un exemple en encadré) ainsi que la seule option disponible, qui vous permet de déterminer quel sera le prochain événement dans votre agenda, au cas où vous décideriez de vous y prendre en avance...

Pour le faire fonctionner, il faut naturellement que le serveur ARexx tourne (commande rexxmast). Recopiez le programme dans le répertoire rexx: et créez un fichier de configuration que vous placerez dans s:. Le lancement proprement dit se fait par la commande rx Events, que vous pouvez placer telle quelle dans votre startup-sequence. Si vous utilisez WShell, c'est encore plus simple: il vous suffit d'appeler Events.

Lorsqu'un événement survient, le menu qui apparaît est très simple: vous pouvez effacer définitivement cet événement ou demander à ce qu'on vous le rappelle dans un an, un mois, la prochaine fois ou encore dans un nombre de jours que vous pouvez préciser. Si ce menu vous semble insuffisant, libre à vous de mofifier le programme! Notez qu'au cas où un incident malheureux détruise votre fichier de configuration, il vous est possible de le récupérer sous le nom s:.eventsconfig.old. En effet, Events prend la précaution de faire une copie de sauvegarde avant de commencer à le modifier.

Cédric BEUST

```
/****************************************************************/
/* Events.rexx                                                  */
/* Un agenda pour rappeler des événements au cours de l'année   */
/* Cedric BEUST (beust@taloa.unice.fr), Oct 91                  */
/* Ce programme est placé dans le domaine public                */
/*                                                              */
/* Les lignes du fichier de configuration                       */
/*    's:.eventsconfig' ont la forme:                           */
/*                                                              */
/*    02 jan 91,5,   Mon anniversaire                           */
/*    --------- - -----------------------------                 */
/*        |     |        |                                      */
/*        |     |        |-> Le commentaire à afficher          */
/*        |     +---------> Prévenir COMBIEN de                 */
/*        |              jours avant l'événement                */
/*        +-----------> L'événement                             */
/* Une entrée valide commence par un nombre.                    */
/* Toute autre ligne est un commentairere.                      */
/* Les menus parlent d'eux-mêmes...                             */
/* Il est recommandé de lancer ce programme                     */
/* dans votre startup-sequence (ou votre user-startup).         */
/* Avant de modifier le fichier de configuration,               */
/* celui-ci est renommé en 's:.eventsconfig.old'                */
/*                                                              */
/* Syntaxe: events [-n]                                         */
/*       -n: Affiche le prochain événement                      */
/*                                                              */
/****************************************************************/

arg options
closesteventdays = 10000

    /* Les fichiers utilisés */
configfile = "s:.eventsconfig"
tmpfilefrom = 't:event.tmp'
tmpfileto = 't:event.new'

    /* Copie le fichier de configuration pour des raisons de verrouillage */
address command
"copy " configfile tmpfileto

    /* Essaie de lire le fichier de configuration */
if ~open(file, configfile, 'Read') then do
    say "Je n'arrive pas à lire le fichier " configfile ". Stop..."
    exit 10
end

    /* Calcule combien de jours se sont écoulés jusqu'à maintenant */
currentdays = convertToDays(date('Normal'))

  /* Vérifie chaque événement présent dans le fichier de configuration */
do until eof(file)
  line = readln(file)
  parse value line with date "," delay "," comment
  parse var date dd mmm yy
  if datatype(dd, 'Numeric') then
  do
     eventdays = convertToDays(date)
```

```
     if index(options, '-N') then
   /* On n'affiche que l'événement le plus proche. Il suffit de vérifier si */
   /* celui-ci arrive avant le précédent, auquel cas on le mémorise */
     do
        if (eventdays - currentdays < closesteventdays) then
        do
           closesteventdays = eventdays - currentdays
           closestevent = line
        end
     end
     else if (eventdays - currentdays <= delay & eventdays - currentdays > 0)
then
     do

/* Cet événement doit être annoncé! */
        call displayEvent(line)
     end
  end
end

if index(options, '-N') then     /* on affiche le prochain événement */
do
   parse var closestevent date "," delay "," comment
   howmanyleft = convertToDays(date) - convertToDays(date('Normal'))
   say "Prochain événement: <" || strip(comment) || "> le " || date || "
                              (dans " || howmanyleft || " jours)"
   say "Vous serez prévenu " || delay || " jours avant"
end
call close(file)

   /* Update the configuration file */
"copy " tmpfileto configfile
return 0

/****************************************************************/

displayEvent:
/* Affiche l'événement dont la ligne dans le fichier de configuration */
/* est passé en paramètre */
   arg line

parse var line date "," delay "," comment

windev = "CON:1/1/639/199/ ** EVENEMENT **"

if ~open('console',windev) then
do
   say "Pas pu ouvrir " windev
   exit     /* Window for all activity */
end

   /* On met quelques couleurs dans le fenêtre... */
nexttimekey = 'F'
nextmonthkey = 'M'
nextyearkey = 'A'
ndayskey = 'N'
deletekey = 'E'
```

```
nexttimecode = ’1B’x || ’[33m’ || nexttimekey || ’1B’x || ’[32m’
nextmonthcode = ’1B’x || ’[33m’ || nextmonthkey || ’1B’x || ’[32m’
nextyearcode = ’1B’x || ’[33m’ || nextyearkey || ’1B’x || ’[32m’
ndayscode = ’1B’x || ’[33m’ || ndayskey || ’1B’x || ’[32m’
deletecode = ’1B’x || ’[33m’ || deletekey || ’1B’x || ’[32m’

howmanyleft = convertToDays(date) - convertToDays(date(’Normal’))
call writeln(’console’, "")
call writeln(’console’, ’Dans’ howmanyleft ’jours’ || ’1B’x || ’[33m’ || ’ (’ || date
|| ’)’)
call writeln(’console’, "")
call writeln(’console’, ’1B’x || ’[31m’ || comment)
call writeln(’console’, ’1B’x || ’[32m’)
call writeln(’console’, "")
call writeln(’console’, "                    Que fait-on?")
call writeln(’console’, "    Rappelle la prochaine " || nexttimecode || ")ois")
call writeln(’console’, "    Rappelle à nouveau le " || nextmonthcode || ")ois
prochain")
call writeln(’console’, "    Rappelle à nouveau l’" || nextyearcode || ")nnée
prochaine")
call writeln(’console’, "    Rappelle à nouveau dans " || ndayscode || ") jours")
call writeln(’console’, "    " || deletecode || ")fface cette entrée")
call writeln(’console’, "")

valid = 0
do while valid = 0
do
   answer = readln(’console’)
   select
      when answer = ’f’ then do forgetEntry(’t’,line); valid = 1; end
      when answer = ’m’ then do forgetEntry(’m’,line); valid = 1; end
      when answer = ’a’ then do forgetEntry(’y’,line); valid = 1; end
      when answer = ’e’ then do deleteEntry(line); valid = 1; end
      when answer = ’n’ then do remindNDays(line); valid = 1; end
      otherwise valid = 1     /* par défaut: on rappelle la prochaine fois */
   end

end
call close(’console’)
return 0

/*************************************************************/
forgetEntry:
/* On oublie l’entrée passée en paramètre jusqu’à l’année prochaine, le */
/* mois prochain ou la fois prochaine. C’est le premier argument qui */
/* détermine quelle partie de la date doit être incrémentée */

   arg whenagain, line

   parse value line with date "," delay "," comment

   /* Initialisation de la table des mois */
   months.1 = ’Jan’; months.2 = ’Feb’; months.3 = ’Mar’; months.4 = ’Apr’
   months.5 = ’May’; months.6 = ’Jun’; months.7 = ’Jul’; months.8 = ’Aug’
   months.9 = ’Sep’; months.10 = ’Oct’; months.11 = ’Nov’; months.12 =
                                                                  ’Dec’
   months.13 = ’Jan’

   months.jan = 1; months.feb = 2; months.mar = 3; months.apr = 4
   months.may = 5; months.jun = 6; months.jul = 7; months.aug = 8
   months.sep = 9; months.oct = 10; months.nov = 11 ; months.dec = 12

   /* On calcule la ligne modifiée en fonction du paramètre */
   parse var date dd mmm yy
   select
      when whenagain = ’Y’ then
      do
         yy  = yy + 1
         modifiedline = dd || " " || mmm || " " || yy || ","
         modifiedline = modifiedline || delay || "," || comment
      end
      when whenagain = ’M’ then
      do
         mm = months.mmm + 1
         newmonth = months.mm
         if newmonth = ’Jan’ then
         do
            yy = yy + 1
            newmonth = ’Jan ’
         end
         modifiedline = dd || " " || newmonth || yy || ","
         modifiedline = modifiedline || delay || "," || comment
      end
      otherwise
      do
         say "Valeur inattendue " whenagain
         whenagain = ’T’
      end
   end
   if whenagain ~= ’T’ then /* On ne touche à rien si c’est
                                              pour la prochaine fois */
      call modifyLine(line, modifiedline)

   return 0

/******************************************/
deleteEntry:
/* Efface l’entrée en paramètre du fichier de configuration */

   arg line

   call modifyLine(line,"")
   return 0

/******************************************/
remindNDays:
/* Demande à l’utilisateur dans combien de temps celui-ci désire que le */
/* programme lui rappelle l’événement à nouveau */

   arg line

   parse value line with date "," delay "," comment
   answer = -1

   howmanyleft = convertToDays(date) - convertToDays(date(’Normal’))

   do while answer < 1 | answer > delay
      call writeln(’console’, "Dans combien de jours voulez-vous que je vous le
                        rappelle à nouveau ? (1-" || howmanyleft || ") ")

      answer = readln(’console’)
   end

   modifiedline = date || "," || (howmanyleft - answer) || "," || comment
   call modifyLine(line, modifiedline)

   return 0

/******************************************/
modifyLine:
/* Remplace dans le fichier de configuration la ligne ’oldline’ par ’newline’ */

   arg oldline, newline

   parse value oldline with date "," delay "," comment

   /* Sauvegarde le fichier de configuration */
   address command
   "copy " configfile configfile’.old’
   "copy " configfile tmpfilefrom

   /* Ouvre les deux fichiers. Pas de vérification, ils *doivent* être là! */
   s = open(to, tmpfileto, ’Write’)
   s = open(from, tmpfilefrom, ’Read’)

   linein = readln(from)
   do while ~eof(from)
      if index(upper(linein), upper(comment)) = 0 then
      do
         /* Ce n’est pas la bonne ligne, on n’y touche pas */
         call writeln(to, linein)
      end
      else
      do
         /* C’est cette ligne qu’on doit remplacer... */
         call writeln(to, newline)
      end
      linein = readln(from)
   end
   call close(to)
   call close(from)
   return 0

/******************************************/
convertToDays: procedure
/* La date est sous la forme ’jj mmm aa’. Retourne le nombre de jours */
/* écoulés depuis le temps 0 */

   arg date

   parse var date dd mmm year

   /* Remplit la table des mois */
   months. = 0; months.jan = 1; months.feb = 2; months.mar = 3
   months.apr = 4; months.may = 5; months.jun = 6; months.jul = 7
   months.aug = 8; months.sep = 9; months.oct = 10; months.nov = 11
   months.dec = 12

   months.1.days = 31; months.2.days = 1   /* Fixed later */
   months.3.days = 31; months.4.days = 30; months.5.days = 31
   months.6.days = 30; months.7.days = 31; months.8.days = 31
   months.9.days = 30; months.10.days = 31; months.11.days = 30
   months.12.days = 31

   if (year < 100) then yy = 1900 + year
   else yy = year
   if (yy // 4 = 0 & yy // 100 ~= 0) then
      months.2.days = 29  /* c’est une année bissextile */
   else
      months.2.days = 28  /* c’est une année normale */
   mmm = upper(left(mmm,3))
   themonth = months.mmm
   /* ’summonth’ est le nombre de jours écoulés dans les mois précédents de */
   /* cette année */
   summonth = 0
   do i = 1 to themonth - 1
      summonth = summonth + months.i.days
   end

   return (yy - 1) * 365 + summonth +dd
```

CREEZ UNE APPLICATION EN GFA
Chapitre 8

Oui. Il est temps de parler enfin de ce superbe langage qu'est AMOS malgré ses pêchés de jeunesse. En attendant, on va débuter la Conception Du Projet. On continuera ensuite avec un codage permettant de charger très rapidement (voire instantanément) toutes les images.

DEUXIEME PARTIE LE PROJET LA CONCEPTION DU PROJET

Jusqu'à présent, tout ce que nous avions fait, l'avant-projet, n'était que de la roupie de sansonnet. On va redevenir de vrais informaticiens. L'avant-projet n'avait en fin de compte qu'un seul objectif que nous connaissions depuis le début: le projet est viable. Le comptable est rassuré et la direction générale a enfin des arguments pour se convaincre que son nouveau joujou informatique est envisageable. Elle en était de toute façon déjà persuadée puisqu'elle en avait demandé l'étude. Arrête, me dit Super OctetoPhage, c'est là que je gagne le plus facilement de l'argent: à vendre des arguments à des gens déjà déterminés.

Dans une démo, la conception du projet correspond à l'étape de son plan de fonctionnement. C'est ce que couchent sur le cahier de brouillon tous les bons groupes après avoir réfléchi sur la faisabilité des effets (l'avant-projet).

En entreprise, c'est l'étape aboutissant à créer le célèbre cahier des charges. On commence par chercher comment s'insère notre programme dans l'organisation de l'entreprise puis on met au point la logique générale des traitements informatiques.

I- LA SOLUTION INFORMATIQUE DANS L'ENTREPRISE

Tout projet informatique pose des problèmes d'organisation. Certains ordinateurs réussissent mieux que d'autres à contourner ces difficultés: c'est alors l'une des clefs de la réussite. Commodore a ainsi augmenté son chiffre d'affaire de 20% en 1991, atteignant la fabuleuse somme de 1047200000 dollars américains de chiffre d'affaire mondial dont 370 millions HT pour la France: chiffres publiés à la mi-octobre.

En effet, dès qu'on utilise l'informatique, on se crée de nouveaux modes de vies. Elle va modifier complètement les règles de gestion et les façons de s'amuser. Gasp, de travailler. On examine par conséquent **les modèles conceptuels,** au niveau de la gestion, et **les modes de procédures,** au niveau de l'organisation.

A-LES MODELES CONCEPTUELS

Ce terme un tantinet fanfaron nous vient de la mythologie PC. Il signifie seulement qu'on va rechercher d'abord le cheminement suivi par les informations avant de délimiter les grands groupes de traitements.

1/Les processus de gestion

La création d'un logiciel d'entreprise a pour but de clarifier et simplifier le travail de ses utilisateurs. Ses répercutions sont nombreuses et vont souvent radicalement modifier les fonctions exercées par tout un chacun. Il est ainsi nécessaire de reconstruire un **nouveau schéma de processus**.

a/la recherche du processus

On regarde ce qui se passe et ce qui en résulte. Les responsables des ressources humaines sont alors mis à forte contribution.

● **Adaptation légère:** c'est le cas de la simple amélioration de l'existant au niveau d'une ou deux broutilles. C'est par exemple le tri manuel à automatiser. L'informatique ne modifie pas vraiment ce qui s'y trouvait auparavant. Elle va simplement accélérer un traitement qui sera toujours réalisé par les mêmes personnes. Dans un jeu, cela correspond à un simple changement de version.

● **Changement radical:** cela demande beaucoup de réflexion. On crée de nouvelles activités. Cela amène de nouvelles fonctions avec d'autres événements à prendre en compte. On recherche en effet des résultats différents ou supplémentaires à l'ancien système. Par exemple, la décentralisation d'une entreprise conduit à repenser totalement ses règles de gestion.

En résumé, on va construire un tableau des événements et des résultats définissant le contenu de chaque nouveau processus au sein de la nouvelle organisation.

La suite avec l'ébauche du modèle conceptuel de données au prochain numéro.

EMPALER LE NTSC, LA SOLUTION

- *Pierre Philippe*, peux-tu me dire (mais bien sûr) pourquoi le texte de tes disquettes est toujours tronqué en bas de l'écran? (Gasp. J'aurais pas du m'avancer si vite.). Charlie Dupertuis de Mont sur Rolle, Suisse.

- Clinorhombique que je suis! En *Suisse* on peut se procurer aussi bien des *Amiga* PAL autorisant 256 lignes que des *Amiga NTSC* (Never Twice Same Color, Jamais Deux Fois la Même Couleur) limités à 200 lignes. La solution est particulièrement simple.

Ne dépassons jamais la 200ème ligne ou alors écrivons les lignes suivantes pour positionner nos textes sur la dernière ligne possible (reporte toi à la *Bible* (exec.library) pour voir la description précise des fonctions utilisées):

GFA
```
ymax%=SUB(CARD{ADD(_GfxBase,216)},30! avec 2 accolades
(-30 ou -2 selon, entre autre, le titrage ou non de l'écran)
GFA gère les bibliothèques du système avec leur nom.
```
AMOS
```
ymax=DISPLAY HEIGHT-96 (ou -68), peu précis ou alors:
gfx$="graphics.library"        :REMen minuscule.
AREG(1)=VARPTR(gfx$)
DREG(0)=0
gfxbase=EXECALL(-552)          :REM OpenLibrary
AREG(1)=gfxbase
bidon=EXECALL(-414)            :REMCloseLibrary
ymax=DEEK(gfxbase+216)-2 (ou -30)
AMOS gère les bibliothèques du système avec leur numéro.
```

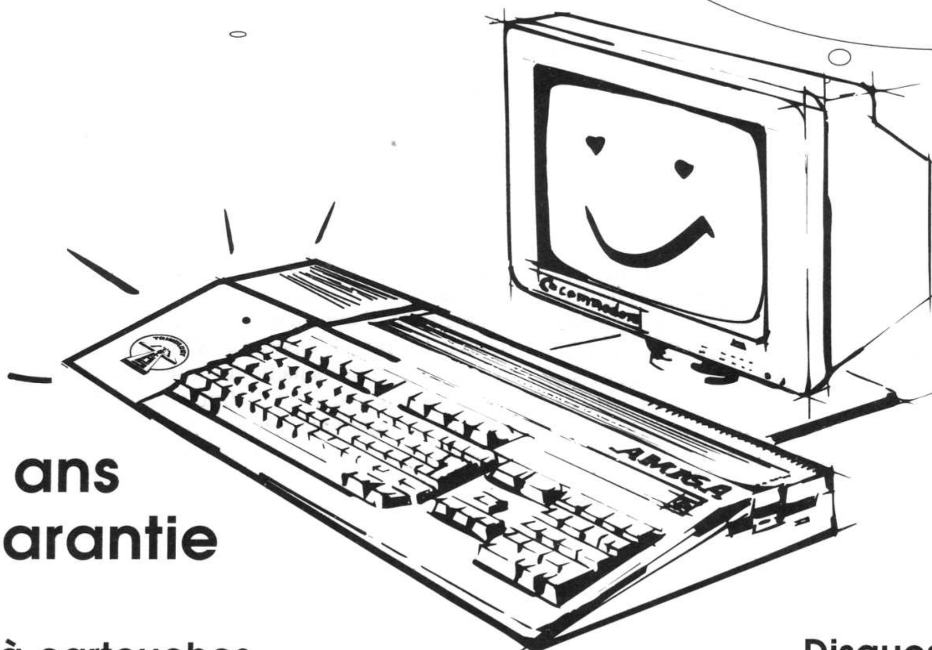
Comme toujours, si vous souhaitez une réponse personnalisée, n'hésitez pas à profiter des consultations *GFA* et maintenant *AMOS*. N'oubliez pas de m'envoyer le codage défectueux sur la disquette demandée de toute façon pour ma réponse.

GFAMOS, J'AI LA SOLUTION

Ca y est. Le message que je lançais il y a deux mois *(AmigaNews 39)* a été entendu. Je disais avoir aimé dans *AMOS*, le nouveau langage de *François Lionet*, la simplicité de ses fonctions mais je déteste presque tous les exemples proposés sur les disquettes d'accompagnement. C'est une honte de proposer ces programmes en démonstration. Heureusement, la *France* possède de bons codeurs et *Syntex* a relevé le défi. Ce groupe *Corse*, des environs de *Bastia,* a su réaliser de splendides démonstrations grâce à de solides bases en programmation. A son grand regret, *François* m'indique qu'elles ne seront

Lecteur à cartouche 44 MB: 4190 F

Disque dur Quantum 52 MB: 3090 F



2 ans de garantie

Lecteurs à cartouches

SyQuest pour Amiga 2000, internes, SCSI, 20 ms, Cartouche incluse

44 Mo: 4190 F **88 Mo: 5690 F**

Cartouche

44 Mo: 580 F **88 Mo: 920 F**

Lecteurs de disquettes

5"1/4, 880 Ko

avec switch 40/80 pistes **690 F**

3"1/2, 880 Ko **590 F**

nouveau!

1.56 Mo: 3.5" 990 F

Disquettes (par pack de 10)

3,5 " 29 F **5.25" 19 F**

AMIGA REVUE

Les logiciels de gestion des disques répondant au mom générique de BOIL3 sont particulièrement intéressants et complets.

AmigaNews L'ORDINATEUR CREATIF

Le logiciel francais BOIL 3 qui possède une documentation en Francais, est très interessant et complet.

Disques durs, Quantum

Amiga 500, SCSI, 17 ms, 850 Ko/s, boitier connectable, prolongation du bus Amiga et SCSI, Kickstart place pour branchement pour carte turbo et extension de memoire, 2 ans de garantie BOIL 3

52 Mo: 3090 F **105 Mo: 3990 F**

Amiga 2000, SCSI, 17ms, 850 Ko/s, silencieux, autoboot

52 Mo: 2790 F **105 Mo: 3690 F**
210 Mo: 6390 F **425 Mo: 12290 F**

Extensions mémoire

pour Amiga 500:

512 Ko **260 F**
512 Ko extensible à 2 Mo **610 F**

pour Amiga 2000:

2 Mo extensible à 8 Mo **1190 F**
4 Mo extensible à 8 Mo **1990 F**

TARIFS T.T.C.

Trinology Informatique S.A.R.L.

Tarifs applicables à compter du 01.11.1991

Trinology Informatique S.A.R.L. • Téléphone.: 87.88.40.44, Télécopie: 87.85.14.91 • 23, rue Nationale, 57600 Forbach,
Règlement contre-remboursement par les P.T.T. • Ouvert du lundi au vendredi de 9h à 18h

pourtant jamais intégrées aux nouvelles versions *AMOS* car on ne refait pas aussi facilement les conditionnements livres+disquettes. Vous pourriez les acquérir au club *Amos*, mais c'est une mauvaise solution car ce club de Grande Bretagne ne parle que l'anglais, ne répond qu'au courrier accompagné de timbres anglais et le paiement par chèque est impossible en raison des frais de courtage.

Pourquoi parler enfin d'Amos?

Je ne voulais pas citer *Amos* en premier car l'objectif de mon cours est d'amener le débutant à la véritable programmation. Avec *AMOS*, le néophyte était trop tenté par les énormes facilités du langage. En codant directement dans ce Basic sans connaître les bases du développement, le débutant arrivait à coup sûr dans une impasse. Il aurait su coder de l'à peu près qui aurait fonctionné mais qui l'aurait empêché de passer ensuite au roi des langages, l'assembleur.

Maintenant, vous savez qu'on ne doit écrire qu'une instruction par ligne. Il faut bannir les *GOTO*, les *GOSUB* et les *PRINT*. Chaque *NEXT* doit être suivi du nom de la variable à laquelle il se rapporte *(Annabella IV)*. Et caetera. En *GFA* c'est plus facile car l'éditeur est particulièrement convivial et accepte difficilement de vous laisser commettre toutes ses erreurs. Mieux, il réalise automatiquement l'indentation, c'est à dire la mise en évidence de chaque bloc logique, ainsi que la vérification syntaxique. Il permet enfin les raccourcis clavier *(AMOS aussi)* et les abréviations.

Je crois venu le moment de vous dire comment je procède maintenant pour faire les codages qui vous plaisent tant dans le tiroir Initiation des disquettes *Annabella*: je code d'abord en *GFA;* j'optimise; puis je refais les parties cruciales en *AMOS* car cela me permet de clarifier le plan. Je repasse ensuite en *GFA* en créant éventuellement les procédures manquantes. *GFA* est plus proche du système et permet donc de gagner énormément dans la rapidité d'exécution: il en est toujours ainsi avec ces deux philosophies du codage. *AMOS* propose du prêt-à-l'emploi et il lui faut tout prévoir. *GFA* est du kit sur mesure mais on doit alors se créer de nombreuses routines. La routine *GFA* de chargement *IFF d'AmigaNews 38* se traduirait par exemple en *AMOS* par *Load IFF*. Tout ce codage serait fastidieux si *GFA* était au moins aussi rapide que le *C*. Malheureusement, je dois avouer l'épouvantable vérité qu'ont pu découvrir les possesseurs de la disquette *Annabella 3*. Un codage *GFA* compilé est... beaucoup plus rapide qu'un codage *C* compilé. Ainsi, en reprenant, le même codage que celui de notre spécialiste *C*, *Super BatchMan*, publié au numéro 36 page 56 on trouve déjà 63 au lieu de 70 pour une boucle tournant à vide (gain de 10%). L'impression de la lettre A dure 10490 cycles au lieu de 10535 cycles (gain de 1%) mais *GFA* déteste le *PRINT*. Avec la bonne commande GFA, on trouve 1792 (gain de 5,879 fois sur la fonction C) et on peut encore aller plus vite. *AMOS* commence aussi à rattraper le *C*.

En résumé, *AMOS* est plus rapide à coder mais *GFA* donne des exécutables plus professionnels. Clinorhombique que cela! Vais-je décevoir les nombreux passionnés du GFA (1000000) dont je suis? Non, car je caricaturais à l'extrême. En effet, en *GFA* comme en *AMOS*, il faut savoir utiliser les fonctions adéquates et les raccourcis couper/coller/clavier. Le chargement d'une image *I.F.F.* n'était donné que dans un but didactique. En *GFA*, on utiliserait plutôt les *INLINE*. Ils sont plus proches de la technique de l'assembleur et sont instantanés. Pendant ce temps, Super OctetoPhage se met à pousser des cris comme on n'entend que dans les asiles d'aliénés ou dans les facs (alors que se libère la pression de la dernière épreuve). J'ai compris. Il vient d'apprendre qu'*I.B.M.* a arrêté la production des PC en Octobre 1991. Le pauvre. Comme c'est la fin d'année, je vais donc l'envoyer chez une voyante. Cela le rassurera, il aura moins d'argent et, qui sait, il possèdera peut-être enfin son talisman en plaqué Vinyl véritable rehaussé de poussières ioniques transcendantales de Tchernobyl. Auparavant je vais vous parler d'un projet qui me tient à coeur.

Les Codages Ophelie

Dans nos pays francophones, on ne connaît pas sur Amiga le principe des programmes très courts et très performants que l'on trouve dans de nombreux pays ou sur d'autres magazines dédiés à diverses calculatrices telles que la future regrettée *Atari*. Deux moteurs: l'argent et la gloire.

Le principe est très simple. Vous trouvez une routine *GFA* ou *AMOS* spectaculaire de 20 lignes maximum. Vous m'envoyez le code exclusivement en *ASCII* et exclusivement sur disquette. Marquez sur l'étiquette vos nom et adresse ainsi que le langage utilisé *AMOS* ou *GFA*. Indiquez si possible votre numéro de téléphone (Il restera confidentiel et me permettra de vous contacter rapidement). Le code est jugé d'abord sur son aspect spectaculaire puis sur sa longueur.

Maintenant, les précisions

Une seule instruction par ligne. Les remarques ne sont pas des instructions. Pas de GOTO ni de PRINT. Je dois pouvoir faire fonctionner le code. L'envoi de votre code entraîne votre acceptation à le voir publier. La disquette n'est pas retournée. Les virus et les disquettes 5 pouces 1 quart sont éliminatoires. Enfin, les codages doivent être envoyés directement à mon adresse à Clermont-Ferrand. Si vous souhaitez recevoir un commentaire, ajoutez 20 FF pour frais de gestion. La réponse vous sera alors retournée sur votre disquette. Pays francophones, n'envoyez votre disquette que dans une enveloppe antistatique car nos amis les douaniers ont trop peur que vos disquettes ne soient pas des disquettes et ils les vérifient systématiquement au rayonnement particulaire pour éviter qu'elles ne m'explosent à la figure. Avec ces virus, on ne sait jamais!

Programmeurs AMOS, écrivez-moi nombreux si vous voulez que je développe davantage votre préféré et que je refasse la série GFA ANNABELLA en AMOS avec sa disquette pleine à craquer par mois. Programmeurs GFA, ne vous laissez pas rattraper par AMOS.

Passons au codage Ophélie du mois. AMIGA AMIGA CTRL Disquette AMOS.

Ce codage fut publié en *GFA* sur *AnnabellaV* au niveau Débutant. Il semble complexe en *GFA* mais il n'en est rien. Tout devient limpide quand le programme tourne régulièrement. Voici tout d'abord la version allégée *AMOS*. C'est simple mais très spectaculaire. Ecrivez-moi à *Clermont-Ferrand* si vous souhaitez que j'oriente cette partie vers le niveau débutant ou vers le niveau professionnel de jeu et qui sait, peut-être parlerai-je alors des devices (si, si, c'est plus compliqué en *AMOS*, mais on le peut). De toute façon, c'est prévu en *GFA*.

Bien. Les codages du mois utilisent une caractéristique unique à Amiga.

```
'**************************************************
'* CODAGE EN AMOS    PIERRE PHILIPPE LAUNAY*
'* MISE EN SCENE     CATHY LARDY          *
'* GRAPHISMES        SEBASTIEN SOULE      *
'* COPYRIGHT         OCTOBRE 1991         *
'**************************************************
LoadIff "DF0:image0",0  : Rem Chargement de girafe dans l'écran N° 0
LoadIff "DF0:image1",1  : Rem Chargement du coffre-fort en écran N° 1
Repeat                  : Rem Répète
  Screen To Front 0     : Rem Image de la girafe en avant
  Rem: Wait Vbl         : Rem Attente obligatoire du blanc vertical
  Screen To Front 1     : Rem Coffre-fort en avant
  Wait Vbl              : Rem Attente obligatoire du blanc vertical
Until Mouse Click       : Rem Jusqu'au cliquetis de la souris
Repeat                  : Rem Répète
  Shift Up 0,1,3,1      : Rem Cyclage des couleurs en avant
Until Mouse Click       : Rem Jusqu'au cliquetis de la souris
Screen To Front 2       : Rem Girafe en avant
Repeat                  : Rem Répète
Until Mouse Click       : Rem Jusqu'au cliquetis
Edit                    : Rem Pour voir ce codage
```

```
'*****************************************************************'
'* CONCEPTION DU CODAGE  PIERRE PHILIPPE LAUNAY                  *
'* MISE EN SCENE         CATHY LARDY                             *
'* GRAPHISMES            SEBASTIEN SOULE                         *
'* COPYRIGHT ©           OCTOBRE 1991                            *
'* EFFET DE SWAPPING COSINOIDE D' ECRAN    EN GFA                *
'*****************************************************************'
swapping                ! Va sur la procédure swapping
'------------------------------------------------
PROCEDURE swapping      ! Quand verra-t'on le premier jeu en GFA?
  preparatif            ! Déclaration de variables et fin du clic de lancement
  lit.iff1              ! Technique de chargement spécifique, ainsi
  lit.iff2              ! Plus besoin d'avoir une image externe au code
  z&=1                  ! Essayez de mettre 0 pour voir
  FRONTSCREEN 1         ! Girafe en avant
  TEXT 288,60,STR$(z&,3) ! Affichage formaté du nombre de bascule d'écran
  REPEAT                ! Répète...
    ADD i&,z&           ! i& augmente de z&. On précalculerait pour aller plus vite
    SELECT i            ! Ce test sert à éviter les débordement de y&
    CASE 360 TO 32767   ! Mieux que CASE 360 (on est plus sûr)
      i&=0              ! Le contenu du farfadet WORD& i& prend la valeur 0
      INC z&            ! Le contenu du farfadet WORD& z&augmente de 1
```

L'Amiga peut communiquer avec plusieurs écrans terminaux

Chaque écran *Amiga* est une ouverture sur le monde. Mieux, il correspond à une sortie image particulière. *Amiga* peut ainsi communiquer avec plusieurs terminaux simultanément en leur envoyant à chacun des images totalement différentes et adaptées au contexte. En réalité, chaque image fait partie d'une structure écran avec de la couleur, des graphismes, des dimensions,... On résume en assimilant abusivement cette image à un écran.

Un seul moniteur égale plusieurs terminaux

Cela signifie que l'on peut afficher plusieurs structures d' écrans sur un seul moniteur vidéographique. C'est le multitâche.

On ne peut cependant pas entrer en conflit avec l'électronique. Un point du moniteur ne peut pas être bleu pour un écran et rouge en même temps pour un autre écran visible simultanément. Ces écrans seront donc empilés d'avant en arrière et seule la partie visible de chacun d'eux sera affichée. Il sera alors très facile de passer de l'un à l'autre et c'est ce qu'on va faire.

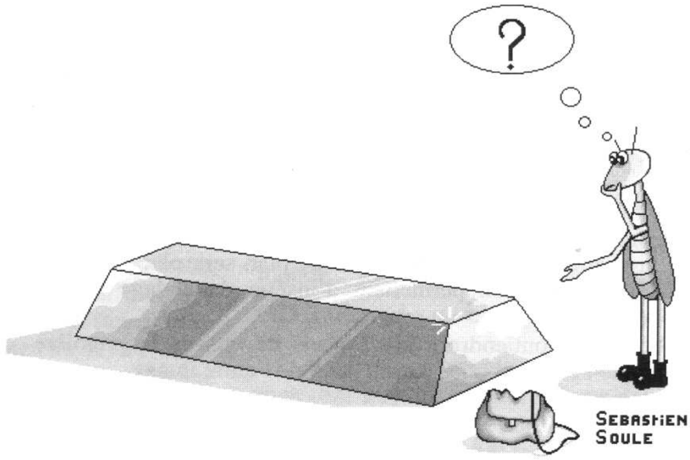
Le cahier des charges propose de créer deux structures d'écran, pour deux images différentes, et de les alterner très rapidement de l'une à l'autre grâce à la puissance de calcul du microprocesseur 68000.

Le programme charge la première image, par exemple une girafe, dessinée sous *DeluxePaint*. Il la stocke dans une structure d'écran nommée ici Ecran N° 0. Sous *Amos,* ce numéro peut varier de 0 à 7. On aura droit à 8 structures d'écrans. Sous *GFA,* le nombre varie de 1 à 15, 0 étant réservé au *WorkBench.*

On charge la deuxième image dans un deuxième écran et c'est là que Super OctetoPage commence à paniquer car ça va trop vite. L'écran 0 est mis en avant, rendant la girafe visible. On attend le retour du faisceau d'électron en haut du moniteur et ont met en avant l'écran N° 1. Cela cache la girafe et montre l'autre image, pour moi un coffre-fort. On attend de nouveau le retour du faisceau lumineux: c'est l'attente du blanc vertical. Puis on recommence.

Cette pause est obligatoire en *AMOS* après chaque image car autrement seule la dernière image sélectionnée serait affichée. Ce ***Vertical Blank Line (VBL)*** se situe juste après le moment où le rayon lumineux arrive en bas du moniteur après avoir tout dessiné. La lumière s'éteint, donnant le signal aux 3 canons d'électron du rouge, du vert et du bleu de se rediriger vers le haut comme pour n'importe quel récepteur télévisuel.

Au bout d'un moment, lassé par tant de concupiscence, Super OctetoPhage s'est décidé à cliqueter la souris. Il faudra d'ailleurs que je lui explique un jour comment faire pour cette action. Il ne comprend pas bien pourquoi nous estimons que la souris est un progrès. A son avis, cela serait plutôt un retour en arrière tout juste bon pour les gamins et leurs jeux vidéo. Comme il dit, les concepteurs de l'Amiga ont quand même l'esprit un peu tortueux pour obliger à tant de manoeuvres. Incliner à droite pour activer le bouton gauche et incliner à gauche pour activer le bouton droit, c'est tout de même un peu compliqué. En attendant, il continue à prendre la souris et à la retourner sur le dos de façon à pouvoir l'enfoncer sur le bon bouton. Un coup sur le dos. un coup sur le ventre. Un coup les boutons. Un coup la roulette. C'est compliqué mais il commence à avoir un peu d'entraînement: il est fier de m'annoncer enfin pouvoir faire aussi tourner la petite boule... sans avoir à remettre la souris sur le ventre. C'est tout de même plus pratique et cela n'use pas le tapis. Bien. On continue avec un cyclage des couleurs à la manière de la touche TAB sous Deluxe Paint. Ce cyclage attend durant 0 fois 1/50 seconde (donc n'attends pas, me précise Super OctetoPhage) et permute alternativement chaque couleur de la numéro 1 à la numéro 3. Le dernier chiffre de ShiftUp pourra être 0 ou 1. Avec 1, on dit à AMOS de



faire cycler la dernière couleur sur la première c'est à dire qu'on tournera en rond, tandis qu'avec 0, toutes les couleurs seront éjectées progressivement au profit de la première.

Et on tourne encore et toujours de Repeat à Until jusqu'à ce qu'on cliquette la souris. Dernière image de la girafe. Attente du cliquetis. Retour à l'éditeur.

Il y a 15 lignes. Le résultat est impressionnant. C'est un codage Ophélie..

C'est l'autre instant très émouvant et de plus en plus célèbre dont on ne se lasse jamais: je vais lancer l'interpréteur GFA. CLIC-CLIC. Si vous aviez lancé AMOS auparavant, vous devrez relancer Amiga (AMIGA AMIGA CTRL).

Bien. Passons à la version *GFA*. Codeurs *AMOS,* rassurez-vous, le flashouilli y est également visible. C'est inévitable même en assembleur car on atteint la limite physique de notre ordinateur. Il ne peut y avoir que 50 images par seconde soit 25 images pour chacun des deux graphismes. Cela amènera un très léger asynchronisme pour notre oeil humain. Dans les deux langages, nous passons une éternité de notre

```
      IF ABS(z&)=360             ! Vitesse maximum de la bascule
        z&=1                     ! z& recommence avec la valeur 1
      ENDIF                      ! Fin du test sur la valeur absolue de z&
      TEXT 288,60,STR$(z&,3)     ! Affichage formaté du nombre de bascule
    ENDSELECT
    y%=ADD(COSQ(i&)*125,125)     ! Calcul de la position verticale
    MOVES 1,0,y%                 ! Déplacement de l'écran
  UNTIL MOUSEK                   ! Attente du clic
  WHILE MOUSEK                   ! Attente de fin du clic
  WEND
  MOVES 1,0,0                    ! Ecran N° 1 remis en haut
  REPEAT                         ! Répète le bloc REPEAT UNTIL
    ~ScreenToFront(ecran1%)      ! Affiche l'image de la girafe
    ~ScreenToFront(ecran2%) ! Comme FRONTS 2: C'est la fonction C du GFA
  UNTIL MOUSEK                   ! Jusqu'au cliquetis
  clic                           ! Attend la fin du cliquetis
  REPEAT                         ! Répète
    shiftup                      ! Cyclage des couleurs
  UNTIL MOUSEK                   ! Jusqu'au cliquetis
  clic                           ! Attend la fin du cliquetis
  lit.palette                    ! Lecture de la palette
  FRONTS 1                       ! Met la girafe
  REPEAT                         ! Répète
  UNTIL MOUSEK                   ! Jusqu'au cliquetis de la souris
  clic                           ! Attend la fin du cliquetis
  CLOSES 1                       ! Ferme écran N° 1
  CLOSES 2                       ! Ferme écran N° 2
  ' SYSTEM                       ! Pour ne pas avoir de requester sous GFABASRO
'------------------------------------------------------------------------
RETURN
PROCEDURE clic                   ! Attente de fin du cliquetis
  WHILE MOUSEK                   ! Tant qu'on cliquète
  WEND                           ! Revient sur WHILE
RETURN
PROCEDURE lit.iff1               ! Chargement de la girafe
  INLINE bp1%,10641
  INLINE bp2%,10641
  OPENS 1,0,0,320,256,2,0        ! N° 1 large320 haut256 4Couleurs LORES
  ecran1%=SCREEN(1)              ! Pointeur sur la structure écran N° 1
  lit.palette                    ! Lecture des couleurs
  BMOVE bp1%,V:a$(0),10641       ! Copie 10641 octets de zone bp1% à zone a$(0)
  BMOVE bp2%,V:a$(1),10641 ! Copie 10641 octets de zone bp2% à zone a$(1)
  SPUT a$()                      ! Affiche la première image
RETURN
PROCEDURE lit.iff2               ! Chargement du coffre-fort
  INLINE bp3%,10641
  INLINE bp4%,10641
  OPENS 2,0,0,320,256,2,0        ! N° 2 large320 haut256 4Couleurs Standard
  ecran2%=SCREEN(2)              ! Pointeur sur la structure Ecran N° 2
  lit.palette                    ! Lecture des nuances de couleur
  BMOVE bp3%,V:b$(0),10641 ! Copie 10641 octets de zone bp3% à zone b$(0)
  BMOVE bp4%,V:b$(1),10641! Copie 10641 octets de zone bp4% à zone b$(1)
```

temps à attendre car 1/50=0,02 seconde est vraiment très très long pour une machine vibrant toutes les 0,000000139664 secondes.

Voici le plan du codage GFA

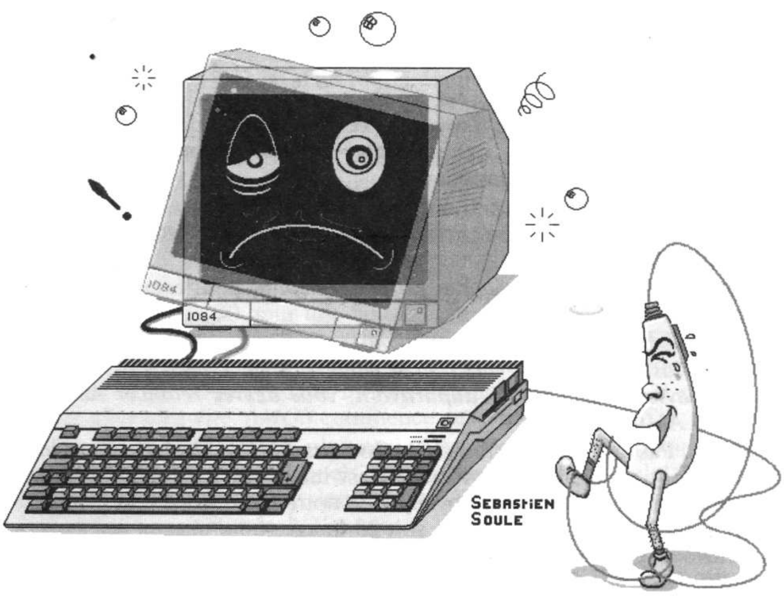
C'est plus long à écrire sauf si vous utilisez les couper/coller, le mode *OverWrite* et les nombreux raccourcis claviers tels que *CTRLY* et *CTRLU* qui recopient des lignes ou *CTRLP* et *CTRLO* adaptés aux parties de lignes,...

- Création de 4 listes de 32, 2 et 2 éléments
- Ouverture d'un écran pour la girafe
- Lecture des plans de bits contenus dans les INLINE bp%
- Lecture des couleurs contenues dans le INLINE col%
- Pareil pour le deuxième écran du coffre-fort
- Possible en *GFA* seulement, échange sinusoïdal rapide des deux images
- Cyclage rapide des couleurs sur le coffre-fort
- Affichage de l'image de la girafe
- Fin du codage

Comment est construit un écran?

Chaque image est constituée de plusieurs couches, les plans de bits. C'est la profondeur de l'écran. Chaque plan sera placé dans un *INLINE*. C'est l'instruction permettant d'insérer du codage binaire (des suites de bits 0 et 1) dans un programme *GFA*.

bp1% et bp2% contiendront les 2 plans de bits de la première image tandis que bp3% et bp4% auront ceux de l'autre image.




```
  SPUT b$()                              ! Affiche la première image
RETURN
PROCEDURE lit.palette                    ! Lecture des nuances de chaque couleur
  INLINE col%,64
  FOR teinte&=1 TO 31                    ! Depuis teinte&=1 jusqu'à teinte&=31
    c%(teinte&)={ADD(col%,SHL&(teinte&,1))}
    SETCOLOR teinte&,c%(teinte&)         ! Met la couleur c%() à la bonne teinte
  NEXT teinte&                           ! Va sur FOR si teinte& inférieur à 31
  SETCOLOR 0,&HF0                        ! Couleur N° 0 de teinte noire
RETURN
PROCEDURE preparatif                     ! Déclaration de variable et attente fin du clic
  DIM c%(31),a$(1),b$(1)                 ! Listes c%() et a$() et b$()
  clic                                   ! Attente de la fin du cliquetis
  FOR remplissage&=0 TO 1                ! Depuis remplissage&=0 jusqu'à 1
    a$(remplissage&)=SPACE$(10641)! Création d'une chaîne à 10641
espaces
    b$(remplissage&)=SPACE$(10641)! Création d'une chaîne à 10641
espaces
  NEXT remplissage&                      ! Fin du bloc FOR NEXT
RETURN
PROCEDURE shiftup                        ! Cyclage de couleurs
  FOR teinte&=1 TO 7                     ! De teinte&=1 à teinte&=7
    SETCOLOR teinte&,c%(teinte&)         ! Met la couleur N° teinte& avec
  NEXT teinte&                           ! Va sur FOR si teinte& < 31
  INSERT c%(1)=c%(8)                     ! c%(1) aura la valeur de c%(7)
RETURN
```

Syntaxe: INLINE nom%,longueur&

Abréviation:

inl nom%,longueur

nom% est le nom d'une zone en mémoire qui contiendra longueur & octets. Ca y est, je fais comme *Micro App*.

nom% est un farfadet LONG% qui contiendra l'adresse du début de la zone. On n'a pas à s'en soucier. C'est GFA qui fera tout le travail. On doit simplement trouver un nom original.

longueur& est un farfadet WORD& qui indiquera la longueur totale de la zone.

Exemple:

On va insérer les plans de bits d'une image IFF de 2 plans de bits. Utilisez pour cela le codage du chargement d'image IFF publié dans AmigaNews 38. Ajoutez ce qui suit pour écrire sur disquette chacun des plans de bits dans des fichiers séparés. Il ne restera plus qu'à les charger dans les INLINE.

```
DIM écran$(épaisseur&)          ! Création d'une liste pour saisir l'écran
FOR couche&=1 to épaisseur      ! Lecture de chaque couche une à une
  OPEN "o",#5,"DF1:Plan"+STR$(couche&)+".GFA"   ! Ne pas oublier .GFA
  PRINT #5,écran$(épaisseur&)   ! Ecriture de chaque plan de bits sur dis-
quette
  CLOSE #5                      ! Fermeture du canal N° 5, (N° créé pour
OPEN)
NEXT couche&
```

- On obtient les fichiers Plan0.GFA et Plan1.GFA

- Notez la longueur de deux fichiers grâce à FILES DF1: dans l'option directe du menu. (DF1: car j'utilise le lecteur DF1: sinon adaptez à votre matériel). Au fait. au lieu d'utiliser la souris, utilisez la touche ESC pour passer en mode direct et de nouveau ESC pour revenir au mode Editeur.

- Je trouve 10641 octets.

- Ecrire: INLINE bp1%,10641
  INLINE bp2%,10641

Attention on ne peut pas mettre de remarques après un INLINE. bp1% sera le nom de la première zone, bp2% celui de la deuxième.

- Positionner le curseur au niveau du premier INLINE puis appuyer sur HELP

- Choisir LOAD et sélectionner le fichier Plan0.GFA

- Faire de même avec le deuxième plan de bits. Recommencer le tout avec la deuxième image en prenant garde à donner des noms différents. La première image sera affichée avec SPUTa$(): il ne reste plus qu'à copier bp1% et bp2% dans a$(0) et a$(1).

Au fait, cela devient une habitude, il y a encore et toujours trois erreurs dans chacun des deux codages qui résistent encore et toujours à l'envahisseur. Super Octetophagix en a peur au point de porter en permanence son nouveau pin's Grigri Anti-Buggal réalisé en Vinyl synthétique véritable. Une erreur de syntaxe et 2 erreurs logiques.

Pierre Philippe

Annabella GFA

I	: Etude préalable	- Menu WB
II	: Existant (1)	- Gestion de Fichiers
III	: Existant (2)	- Format MFM
IV	: Avant-Projet (1)	- Tests conditionnels
V	: Avant-Projet (2)	- Images I.F.F. (1)
VI	: Avant-Projet (3)	- DMA COPPER (2)
VII	: Avant-Projet (4)	- Modes Ecrans (3)
VIII	: Projet (1)	- Traitement de texte (les bases)

BON DE COMMANDE

Serie Annabella,30 FF par disquette + frais de gestion.
Consultation GFA, France: envoyez nécessairement une disquette formatée avec une enveloppe timbrée pour 36 grammes. Ma réponse est gratuite. Pays francophones: le port est gratuit mais votre enveloppe doit être antistatique.
Correction Bible Amiga + Demos, 30FF par disquette, frais de gestion compris. 3 mois de travail sur la Bible.
Frais de gestion par envoi, SOIT 15FF par envoi (sans tenir compte du nombre de disquettes) SOIT une enveloppe timbrée pour 52 g avec le nombre correct de disquettes.

(Annabella francophones: établissez un mandat postal, le port est compris. Suisse 13FS, Belgique 298FB, Luxembourg 290FL, Canada 9.7$)

Pierre Philippe Launay
Résidence Les Cottages
83, Rue André Theuriet - F63000 Clermont-Ferrand France

LA CONCOURA

NOTRE PREMIER GAGNANT GOTO PAR PASCAL AUBERT

Voici le premier résultat de notre grande Concoura, ce mois-ci catégorie assembleur car hélas nous n'avons pas reçu de programme en C et seulement un seul en BASIC. Alors Cistes et BASICiens remuez-vous un peu.

Le Bilan

Après de longues heures de délibérations, examens minutieux de la dizaine de disquettes en compétition et vote à bulletin secret, c'est Pascal Aubert qui remporte un abonnement de un an pour son utilitaire GOTO. Il s'agit d'un petit utilitaire qui ouvre une fenêtre dans le WorkBench et permet d'accéder directement à tous les écrans des programmes qui tournent en arrière plan par un simple "clic" sur le nom correspondant.

Thierry Fournier à fait également forte impression sur El YETi avec une pendule qui répond au doux nom de CHRONOS2. L'abominable a particulièrement été sensible aux couleurs chatoyantes et à la musique tchac poum qui relègue une rolex au rang de vieillerie il n'a hélas pas gagné car il n'existe pas de bracelet montre pour moniteur 1084. Egalement remarqué, le programme de René Beuchot, GAG1. Il s'agit d'un Screen Saver qui décompose l'écran en carrés qui sont déplacés à la manière des casses tête "pousse-pousse". Un Screen Saver qui casse l'écran, notez au passage la dimension philosophico négative de cette élucubration intuitionesque qui nous pose directement des questions fondamentales telles que : l'image binaire peut elle réellement être vecteur d'une interface homme machine ou n'est elle que le simple reflet des fantasmes de l'auteur face à la lumière supposée ou induite dans un tube à cathode ?

Et si oui, pourquoi ?

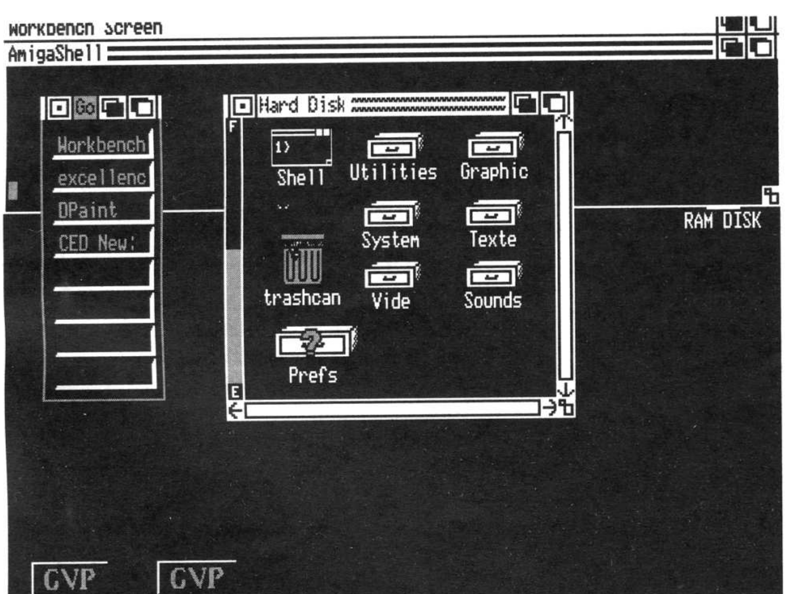
Petites critiques

- René, utilise des noms d'étiquettes plus parlants que AA105, sinon c'est certainement le programme le mieux documenté de la série, tant du point de vue du code que du manuel d'utilisation.
- Pascal s'il te plaît des ReadMe en français pour les pays francophones, ce qui n'empêche pas de mettre des versions anglaise, teutones etc etc pour le reste du monde, mais surtout qu'ils soit plus "copieux".

A notre grand regret, tous ces programmes sont trop longs pour figurer dans nos colonnes et vous pourrez donc les retrouver très bientôt sur la disquette CONCOURA n° 1. Dès que cette dernière sera prête, nous vous indiquerons comment vous la procurer.

Le comité d'activités culturelles à but non lucratif rappelle que la Concoura reste interdite au téléspectateurs de moins de 12 ans ainsi qu'aux femmes enceintes. Fumer, boire, dormir, manger, glisser sur la piscine, chasser l'ornithorinque provoquent des maladies graves.

Roméo Rapido



GOTO par Pascal Aubert

ATTILA PDS

Association Loi de 1901.

LE SCOOP DU SIECLE :

ATTILA ET LE PERE NOEL NE FONT QU'UN !

LA PREUVE : nous vous OFFRONS (contre 15 f quand même !) plus de 1300 Disquettes fabuleuses toutes plus pleines les unes que les autres des meilleurs softs du domaine public (Fish jusqu'a 560, sources k-SEKA et la toute nouvelle série des JAMES BOND arrivant encore toute chaudes de ...... France ! sans compter la série des AMATEURS-RADIO, et ce depuis fort longtemps ....

E t toujours le traitement de vos commandes sous 48 heures !

(15 Francs le disk frais de port compris + 1 gratis par tranche de 10)
10 Francs le catalogue le plus complet avec tout les details sur disk ou enveloppe timbreé à votre nom avec D7 vierge.

ATTILA
BP 192 63805 COURNON CEDEX

DOMAINE GRAND PUBLIC

FISH #471

CopperBars:

Une simple mais très jolie démo de roulements de barres fait avec le copper. Auteur: *Jonathan Potter.*

CopperMaster:

Ce programme vous permet de créer facilement votre copper liste standard pour votre écran Workbench.

SculptTools:

Des programmes pour créer des objets à utiliser avec Sculpt4D. Comprend Brush4D pour convertir des brosses IFF en objets avec toutes ses couleurs, supportant le HAM et l'EHB, et de wrapper ces brosses autour de sphères, cônes, tubes. A noter que cette version de Brush4D est une update de la version d ela Fish 361. Comprend aussi Fractal4D et Spiral4D, pour créer des fractales à partir de brosses et créer des objets à base de tubes et de spirales. Exécutable seulement. Indispensable aux fans de Sculpt4D. Auteur: *Bruce Thomson.*

Iff2Ansi:

Convertit toute image IFF basse résolution deux couleurs en texte ANSI qui peut ainsi être affiché sur tout terminal compatible ANSI. Version 0.1, source en assembleur incluse. Auteur: *Carnivore/BeerMacht.*

Convert v1.6:

Convertit 39 formats différents de fichiers graphiques dans le format standart 24 bit IFF de Commodore.

ImageLab:

Traitement d'images sur les fichiers IFF, il autorise toutes les fonctions standarts du genre: convolution, moyennation, lissage, histogramme, Fast Fourrier Transform, etc ... Cette mise à jour de la version figurant sur la FISH #243 apporte la gestion des images PAL, des modes Overscan et Super-bitmap et améliore considérablement toutes les fonctionnalités. Un utilitaire tout à fait indispensable à ceux qui veulent explorer les capacités graphiques et vidéo de l'Amiga.

GIFMachine v2.104:

Un programme de conversion de fichiers images au format CompuServe GIF en fichiers IFF SHAM et ILBM 24 bits. Il offre quelques options intéressantes comme le dithering, le renversement, la rotation et un retrait automatiques des bords. Il demande toutefois la version 2.0 du kickstart. Les sources sont inclus.

ShadowMaker v1.5:

Une version démo d'un ombreur de police de caractères. En quelques secondes vous générerez une version couleur avec effet de relief pour n'importe quelle police (très intéressant pour le titrage vidéo). La seule limitation de cette version est que vous ne pourrez sauvegarder que les polices de caractères de moins de 40 pixels de hauteur. Mise à jour de la version de la FISH #428.

Blox:

Un programme en HiSoft basic (avec sources incluses) qui rappelle un peu le 3D Construction Kit de Domark (toute proportion gardée bien sûr). Ce programme n'en demeure pas moins attrayant et peut vous permettre de dessiner rapidement des décors (c'est l'usage que j'en fais) à l'aide de formes prédéfinies: cubes, pyramides, etc et de modifier les paramètres de ceux-ci ainsi que leur position et leur angle sur l'écran. De plus tout ceci tourne très bien. Auteur: Jim Charlsen.

FISH #472 A&B

Chemesthetics:

C'est un programme qui dessine les molécules en utilisant la méthode des calottes, C'est-à-dire que les atomes sont représentés par des sphères. Même les molécules les plus dangereuses paraissent jolies vues de cette façon. Ce programme possède une interface réalisée entièrement sous Intuition et les jolies molécules peuvent être sauvegardées au format IFF. Version 2.0, source incluse. Auteur: *Joerg Fenin / MetalWorx.*

Reader:

Un programme qui permet de déterminer à partir d'une liste de mots existante quels mots peuvent être réalisés avec les lettres données. Permet le test par la longueur et par le don des lettres connus. Très utile pour les mots croisés et les jeux de lettres. La sortie s'effectue sur l'écran, sur imprimante. Les nouveaux mots peuvent facilement être rajoutés, peut facilement être utilisé pour différentes langues. Fourni avec plus de 24200 mots (en anglais pour la plupart). Version 1.0, sources incluses. Auteur: *Gary Brittain.*

Curses:

Une librairie link contenant beaucoup de fonctions standards "curses" bien connues des utilisateurs d' UNIX. Version 1.22, update de la FISH 391, sources et exemples inclus. Auteur: *Simon John Raybould.*

EarTrainer:

Un programme destiné aux musiciens et aux apprentis musiciens. Celui-ci vous apprendra à reconnaître notes et accords. Très simple et très éducatif. Version 1.0, auteur: *Frank Baffoni.*

MrWisk:

Un programme de d'aide et de gestion des tests d'évaluation intellectuelle chez les enfants et les adultes proposés aux Etats-Unis. Très bien réalisé, mais pour un tout petit nombre. Version 1.0, auteur: *J.D. Christensen.*

FISH #473 A&B

ProDrawClips:

Toute une série de clips à dessiner sur ProDraw et ProPage. Il y en a pour tous les goûts. Auteur: *Ross Vorrhees.*

FontsAdobeType1:

Une ribambelle de polices de caractères du type Adobe (vous l'aviez deviné).

FISH #474 A&B

EZAsm:

Combine des parties de langage C et d'assembleur 68000, donnant la sensation d'un langage de haut niveau. Il supporte toutes les fonctions du système 1.3. Utilise les accolades et les 'Else' comme en C. Le code obtenu est optimisé au maximum. A partir de fichiers sources que vous créez, il vous réalise des fichiers '.asm'. Des sources et des exécutables vous sont fournis à titre d'exemple. Version 1.31, update de celle de la FISH 421. Code Uniquement. Auteur: *Joe Siebenmann.*

DICE:

Un environnement C complet et prêt à l'emploi. Comprend un préprocesseur, un compilateur C, un assembleur, un éditeur (Dme) et des bibliothèques de support. les options comprennent la compatibilité ANSI, de nombreuses optimisations des codes, et des routines autoinit. Version 2.06 update de la version de la Fish 359. Exécutable seulement. Auteur: *Matt Dillon.*

BCFortran77:

Eh Oui! Un compilateur Fortran 77 sur votre Amiga. Pour les forcenés (et les nostalgiques) du calcul scientifique. Il comprend un précompilateur, un compilateur, un éditeur de liens, un éditeur de texte. Attention: pour les connaisseurs seulement, car ce package n'a pas pour but de vous apprendre le Fortran. Auteur: *André Köstli.*

NorthC:

Un ensemble comprenant tous les programmes nécessaires pour programmer en C. Très bien fait avec des exemples. Version 1.2. Auteur: *S.Hawtin.*

FISH #475 A&B

BPDI:

Version démo d'un nouveau jeu de stratégie écrit en GFA-BASIC. Version allemande uniquement. Auteur: *Dirk Hasse*, pas de sources.

Rings of Zon:

Un jeu d'arcade/aventure qui mélange habilement les deux genres, vous forçant à réfléchir tout en pulvérisant les méchants. Il vous faudra de bons réflexes et de l'esprit pour atteindre votre but: récupérer les anneaux de Zon. Possède 19 niveaux d'action, la possibilité de sauvegarder et de reprendre le jeu sur n'importe lequel de ces niveaux, des musiques d'ambiance et des effets spéciaux digitalisés, plus de cent lieux et objets à explorer et découvrir, ...etc. Volume 1, exécutable seulement. Auteur: *Georges Broussard.*

Headgames:

Un 'Shoot'em up' réalisé à l'aide du 'Shoot'em up Construction Kit'. Vous devez ici abattre des têtes digitalisées. Etonnant non? Exécutable seulement. Auteur: *Neil Sorenson.*

Conquest:

Un 'wargame' similaire par son concept au jeu bien connu de tous : RISK. Vous êtes le chef d'un monde et destiné à gouverner la galaxie. Quelques uns des mondes à conquérir sont des mondes vierges attendant la colonisation. D'autres ont des populations qui ne veulent pas de vos règles. Au fur et à mesure de votre conquête, vous vous apercevrez que vous n'êtes pas seul dans la course. Version 1.2, code uniquement. Auteur: *Michael Bryant.*

Simpsons:

Encore un jeu réalisé à l'aide du Shoot'em up Construction Kit, et qui met cette fois-ci en scène Bart Simpson au collège de Springfield. Pour un ou deux joueurs. Auteur: *Marc Hart.*

SCombat:

Un jeu de plateau transcrit à l'écran. Vous contrôlez monstres et aventuriers que vous faites s'affronter dans de sanglantes batailles. Tous les protagonistes possèdent de nimbreuses carctéristiques qui évoluent au fil des combats. Amusant et paramètrable. Auteur: *Lee Dewitt.*

CAM #476

Handshake:

C'est un émulateur de terminaux du type VT52/100/102/220 pour les personnes qui en ont réellement besoin. Il comporte les spécifications complètes du VT102 et la plupart de celles du VT220. Il comporte également une interface ARexx. Version 2.20c. Auteur: *Eric Haberfellner.*

VLT:

Un autre émulateur de terminaux, pour les VT100 et Tectronix. Cette version comporte de nouvelles fonctionnalités. Par exemple, il supporte les 'PIPES' du 'FIFO' de Matt Dillon, toutes les touches sont programmables y compris le pavé numérique. De plus la version pour tourner sous Wb 2.0 est fournie. Version 5.034. Auteur: *Willy Langeveld.*

Lh:

Un système de compression de données pour Amiga. Il supporte toutes les versions du 68000 (68020, etc...). Cette version est beaucoup plus rapide que n'importe quelle autre implémentation de LhArc. De plus il fournit des fichiers compressés d'environ 2% plus petits. Par contre il est incompatible avec les routines standards de LhArc. Version 1.8. Auteurs: *Holger P. Krekel et Olaf 'Olsen' Barthel.*

Zoom:

Un utilitaire d'archivage de disks complets. Très pratique, cette version élimine les quelques bugs présents dans les anciennes versions. Version 4.1. Auteur: *Olaf 'Olsen' Barthel.*

CAM #477

MemGuard:

Il teste les 100 premiers mots, en particulier l'adresse $00000004. S'il y a un changement, alors une alerte vient vous prévenir et vous permet de remettre les vecteurs à leur état initial. Attention ce n'est pas un 'virus killer', mais c'est un bon outil pour des taches 'C'. Version 4. Auteur: *Ralf Thanner.*

GadgetEd:

Il a été créé pour permettre aux pro-

BON DE COMMANDE

A retourner à l'adresse suivante:
PDS FREE LINE
7, RUE DE COURSIC
64100 BAYONNE
TEL:59.59.19.37

Pour la Belgique
(lecteurs belges uniquement):
MiA SOFTWARE
K.V. Overmeirelaan, 20
2100 ANTWERP

FISH 1-500 (15 F)
CAM 1-470 (15 F)
HERMES FRANCE 1-31 (20 F)

NOM:
PRENOM:
ADRESSE:

CODE POSTAL:
VILLE:
Nombre de disquettes commandées:
Prix unitaire: 15 F ou 20 F
Option Envoi Recommandé: 15 F
Montant Total à payer:
Signature:

Les disquettes suivantes sont doubles (2 x 15 frs):
17,84,86,101,107,123,126,143,146,151,163,369,370,
374,377,379,386,387,393,400,406,
407,409,411,413,414,415,419,422,432,436,437,438.

Réglement à l'ordre de PDS FREE LINE
par chèque ou mandat postal

grammeurs de l'Amiga d'économiser beaucoup de leur temps lors de la création de gadgets Intuition. Il comporte beaucoup de fonctions différentes comme l'édition de gadgets pour un écran Wb, pour une fenêtre ou un 'requester' etc... Version 2.0. Auteur: *Jan van den Baard.*

PatchStarCompiler:

Un kit comprenant un langage très simple et un compilateur. Pour 'Patcher' (manipuler des octets de fichiers, très populaire actuellement), il faut normalement un éditeur de texte comme 'NewZap' ou 'Filemaster'. L'auteur présente ici une solution différente : un langage ressemblant au 'Pascal'. Ce programme permet ensuite la compilation avec PatchStarCompiler pour donner des programmes exécutables sous CLI. Version 1.0. Auteur: *Roger Fischlin.*

DeluxeChanger:

Il convertit les fichiers binaires en fichiers de données sources. Le type de source peut être l'Assembleur, le Basic ou le C. Très pratique. Version 1.0. Auteur: *Andreas Köpke.*

SnoopDos:

C'est un moniteur d'appel de fonctions sous AmigaDos. Qui n'a jamais eu le problème lors d'un lancement de programme de s'apercevoir qu'il ne fonctionne pas. Non pas qu'il est buggé mais que certains fichiers appelés ne sont pas là. SnoopDos affiche dans une fenêtre les fichiers appelés. Il ne reste plus ensuite qu'à mettre les fichiers à leur bonne place. Version 1.2. Auteur: *Eddy Carroll.*

SystemTracer:

Un outil pour visualiser et éditer les structures du système de l'Amiga. Très pratique, ses commandes sont nombreuses et complètes. Version 1.0. Auteur: *Guido* Burkard.

SBackup:

Pour réaliser intelligemment des backups de vos sources. Il copie vos sources en rajoutant à la fin du nom un numéro de version. Ainsi plus de problème pour vous y retrouver dans vos modifications. Il supporte jusqu'à 20 backups, ensuite il détruit le fichier le plus ancien. Bien entendu ce programme ne modifie en rien vos sources. Auteur: *George Kerber.*

CAM #478

ChinaChallengeII:

Un jeu similaire aux jeux bien connus 'Shangai' ou 'Mahjong'. Le but bien connu de tous est de retirer toutes les pièces du jeu en rassemblant les paires identiques. Très facile d'utilisation et très joli. Les pièces sont facilement reconnaissables malgré les symboles chinois. Auteur: *Dirk Hoffmann.*

Tripppin:

Jeu basé sur le jeu de plateau 'Tripples' (inconnu en France). Le jeu consiste à arriver le premier sur la base de votre adversaire en passant d'abord sur certaines cases. Le principe est simple. Version 2.0. Auteur: *Paul Kienitz.*

Quiz:

Un jeu de questions sur différents thèmes. Vous avez de plus la possibilité de créer vos propres thèmes et questions à concurrence de 200qusetions par thèmes. A jouer entre amis (jusqu'à 10 joueurs). Auteur: *Dale Holt.*

Trilon:

Un jeu dans le style de 'Tetris', mais ici, la particularité est que les diagonales sont importantes aussi. Très bien et plus dur que 'Tetris'. Auteur: *Todd M. Lewis.*

AmigaTration:

But du jeu, retrouver dans une grille toutes les paires associées (par ex: joystick, banane, etc...). un jeu connu, mais bien réalisé. Auteur: *Gabe Dalbec.*

Intoxicated:

Un petit gag d'écran qui affecte la souris. Sources incluses en 'C'. Auteur: *Thomas Albers.*

SolitaireX:

Jeu de solitaire, très beau et bien réalisé. Auteur: *Stephen Orr.*

CAM #479a&b

AmigaUUCP:

Version de Matt Dillon du bien connu UUCP (Unix to Unix Copy Program) des utilisateurs d'Unix. Nous sommes ici en présence d'un package complet comprenant les sources. Version 1.08d.

Barn:

C'est un lecteur de 'news' envoyés par d'autres ordinateurs par l'intermédiaire de réseaux ou modem. Il est basé sur le système d'Unix. Version 2.01. Auteur: *Jefftan Epps.*

UnZip:

Un compacteur du style de 'Zoo',. Sont présentes deux versions; pour les processeurs normaux et pour les processeurs 680x0. Version 3.10. Auteur: *Roger Uzun.*

CAM #480

BuildScreen:

Serveur d'écrans et de fenêtres. Quand il est lancé le programme fonctionne comme un programme indépendant qui affiche les écrans et/ou fenêtres avec les menus et/ou gadgets. Puis il communique le résultat de l'interaction. Version 2.0.

Tool.library:

Package comprenant 45 fonctions très utiles pour toute sorte de programmation. Ces fonctions concernent la mémoire, les ports, les chaînes de caractères, etc... Version 7.6. Auteur: *Jan van den Baard.*

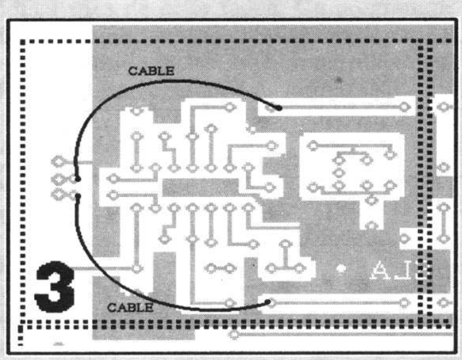
SmartField:

Créé en remplacement des gadgets de chaînes de caractères sous Intuition. Il vous autorise l'incorporation dans vos programmes 'C' de formidables capacités d'édition qu'on trouve souvent dans les miniordinateurs. Auteur: *Timm Martin.*

Ed l'Epicier
et Homard Jovial

Rectificatif
Le digitaliseur sonore
(AmigaNews 39)

Hélas ! C'était trop beau, avec regret j'ai appris que le composant n°27 (LM 1894) n'était plus importé en Europe. Ceci a pour principal effet de rendre la partie 3 (réducteur de bruit) irréalisable. Nous avons cependant trouvé un composant de substitution au LM1894. Le problème est qu'il est totalement différent du LM1894 et n'utilise pas non plus les mêmes composants. Une adaptation de ce composant de substitution (sur le même circuit) est en cours de réalisation et nous vous le proposerons bientôt. Pour les personnes intéressées, il s'agit du NE645 (ou NE646) qui lui est bien disponible. Ne jetez donc pas votre circuit imprimé.



Un autre problème m'a été soumis: le composant LM1040 existe surtout en boîtier Large contrairement à l'implantation du circuit imprimé. La raison est qu'il existait à une époque deux types de boîtiers pour le LM1040 et évidemment c'est désormais le *large* qui est disponible. Par l'intermédiaire d'un support on pourra adapter un *large* sur le circuit en resserrant les pattes vers l'intérieur. Tout ceci fait un peu bricolage. On proposera un nouveau circuit imprimé modifié pour ceux qui n'ont pas réalisé le précédent et des modifications pour ceux qui l'ont fait. Encore une fois je suis désolé de tous les problèmes que vous occasionne ce montage. L'original date de plus de 4 ans et l'évolution des circuits intégrés ne joue pas en sa faveur. Deux autres erreurs d'impression se sont ajoutées: le composant 38 est le même que le 31 et le 22 est un 74LS00.

Pour l'heure voici ce qu'il reste à faire pour court-circuiter la troisième partie en attendant la modification de cet étage

Eric Laffont

Bonjour,

Je me pose un certain nombre de questions et j'espère que vous pourrez me répondre.

- L'extension mémoire BASEBOARD peut-elle être insérer dans la fente gauche dite port cartouche ou à l'intérieur de la machine?

Quelle est la différence entre un moniteur 1083S et 1084S?

Merci

Philippe Bianco-Mula (13)

Jérôme : La carte BASEBOARD est interne. Elle utilise le port de l'A501 (sous le 500) et nécessite l'ouverture du boîtier sans toutefois devoir faire de soudure (sauf pour 6.5 Mo de mémoire). Seule la manipulation du circuit GARY est nécessaire pour l'installation.

Le 1083 S et le 1084 S sont des moniteurs de même "qualité" (nous sommes bien loin des premiers 1081 pour AMIGA 1000...). Seules leurs entrées vidéos diffèrent:

1 entrée RGB linéaire et TTL (compatible PC) pour le 1083 S.

1 entrée RGB linéaire, 1 entrée RGB TTL (compatible PC) et 1 entrée signal composite PAL pour le 1084 S d'où un prix un peu plus élevé.

Messieurs,

Suite à l'article sur la compatibilité 500/2000/3000 (Jérôme : Et le 1000 Alors!!!) de *AmigaNews 38*.

Il m'est impossible de faire fonctionner B.A.T. (acheté à la FNAC) sur mon 2000 B (1 méga-octets) car à chaque tentative de chargement ... GURU.

Cependant, il marche très bien sur un AMIGA 500.

Ayant eu l'occasion de pouvoir essayer la version "américaine" (cracked), le chargement s'est fait sans problème et le jeu avait l'air de fonctionner correctement.

Ce qui confirmerait que la protection du logiciel est la cause du plantage.

Par ailleurs, Léon Guilbirds mentionne la version 4.3 de son B.2000.

Question: Comment connaître la version d'un 2000?

Suffit-il du No de série ou faut-il démonter la bécane, boulon par boulon avec les bidules et les petites rondelles?

La question est naïve mais je suis nouveau venu sur la planète AMIGA.

Daniel Chaponet (61)

Jérôme: La question est loin d'être naïve car le problème des versions de machine (pour les 2000 en particulier) se pose pour beaucoup d'acheteurs.

Généralement, une machine achetée neuve dans le commerce est équipée de la version du système la plus récente (sauf pour les magasins disposant d'un stock important, auquel cas, il est conseillé d'être vigilant et de contrôler avec le vendeur le modèle acheté).

Quant au commerce de l'occasion, soyez très attentif à ce que l'on peut vous proposer, évitez les premiers modèles de 500, 2000 ou 3000 (il seront de plus en plus difficile à revendre). Les cartes mères et les ROMs ont souvent subi des modifications importantes et les versions antérieures contiennent des bugs qui sont responsables de la faible pilosité crânienne de certains acquéreurs de première main.

Pour le 500, la touche Commodore est le signe de modèle ancien.

Pour le 2000, les anciens modèles (A.2000) se distinguent par deux prises de type CINCH sur le panneau arrière au lieu de trois sur le B.2000 (prise vidéo monochrome en plus).

L'usage d'un tournevis est indispensable pour connaître le numéro de version car celui-ci se trouve sur la carte mère (côté gauche et face avant pour le 2000). Contentez vous de démonter le capot du boîtier sans toucher aux bidules de couleurs et aux petites rondelles qui favorisent tout de même le bon fonctionnement de l'ensemble. Faîtes attention en particulier aux câbles d'alimentation d'éventuelles diodes électroluminescentes clippées sur le capot de certains modèles (500 par exemple).

Pour les 3000, pensez à vérifier la vitesse du 68030 (16 ou 25 MHz).

Nous sommes ouverts à toute information supplémentaire de nos lecteurs à ce sujet.

FUTURO
INFORMATIQUE
TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA

8 bis, rue du 93e R.I.
85000 LA ROCHE SUR YON
✆ 51 46 03 64 - fax 51 62 37 43

MATERIEL — EXPO PERMANENTE

TOUTE LA GAMME GVP :
CARTE 68030, CARTE VISION24, RESEAU, DISQUES DURS, ...
SCANNER COULEUR
SHARP JX 300 + PROSCANLAB 2.0
IMPRIMANTES BULLE D'ENCRE
CANON BJ 10ex, 300, 330
APP. PHOTO HI8 "ION" de CANON
GENLOCK VideoMaster, SATV, etc...

LOGICIELS — DEMOS SUR R.D.V.

P.A.O.
Pro. Page 2.1, ProDraw 2.0, Publishing Partner 2.1
DESSIN - 3D - RAY TRACING
Deluxe Paint IV, Digipaint III, Spectracolor, ProScanLab II, Art Department Pro, Design Works Sculpt 4D, 3D Pro, **Imagine 1.1**, Volumm 4D 2.1, Caligari, Pixel 3D 2.0, 3D Tools, Modeler 3D
PRÉ.A.O. - TITRAGE
Scala, .. - Broadcast Titler II - Vidéo Titler - ...

NOUVEAU !!! — ENFIN DISPONIBLE !



Dessinez, digitalisez et affichez en 24bits sur ni'mporte quel Amiga !

Digitalise en 10 seconde à partir de n'importe quelle source vidéo ; affiche et capture des images en haute résolution 24bits ; échange vers/depuis n'importe quel fichier IFF (y compris HAM et IFF-24bits) ; 3 logiciels de dessin, capture et conversion sont inclus ; DCTV fonctionne avec les programmes de dessin classiques (Ouahhh les anims Imagine éditées et lancées par DPaint en 24bits !) - 1 méga nécessaire

DCTV PAL ______ prix ☎

PROMOFOLIES !!!

SCANNER À MAIN Golden Image	1990F
GVP COMBO 322 + DD 52 Mo + 1 Mo	9990F
HD 20Mo (A500) ext. à 8 Mo - en 2 Mo	3750F
AMIGA 500 + (sys. 2.04 - 1 Mo)	2990F
Impr. Canon BJ 10ex (Bulles d'encre)	2750F

Prix TTC valables jusqu'au 31 décembre 1991 - Franco port + 2000F

TRADUCTEURS,
A VOS MARQUES! PRETS! ...

Monsieur,

Je me permets de vous écrire car j'ai deux ou trois questions à vous poser. Je suis chaque mois votre magazine et je n'attends rien avec moins d'impatience que la rubrique des domaines publics. Tant il est vrai que lorsqu'on a mis tout son argent dans l'achat d'un ordinateur, un Amiga 2000 pour ma part, il ne me reste plus rien pour les logiciels sérieux.

Vous me direz que l'on peut toujours se servir de programmes piratés et je vous avouerais que tout au début, ce fut mon cas. Pas très longtemps car c'est une solution qui ne me convient pas et puis, comment montrer le fruit de son travail, sur DPAINT III par exemple, sans avoir l'original?

Donc on se tourne vers le Domaine Public qui, ma foi, comporte beaucoup de logiciels intéressants. Seulement mon problème, c'est de ne pas comprendre l'anglais.

Je possède le programme "AQUARIUM" mais le tout est en anglais et donc sans aucune utilité pour moi. Je possède aussi des catalogues très fournis du côté allemand et là, je lis et je comprends mais il reste que ce n'est pas très pratique.

Ma première question est :

Comment est-il possible de récupérer la traduction du catalogue FISH ainsi que CAM, TBAC, HERMES etc...

A ce sujet, je ne comprends pas qu'il n'y ait pas plus de gens qui traduisent les documentations. Je peux vous dire que chez nos voisins allemands, dès qu'un logiciel DP paraît et s'il s'avère un tant soit peu intéressant, il est immédiatement traduit. Et souvent gratuitement.

En France, un logiciel traduit comme "DEMO MAKER" par exemple, revient deux fois plus cher qu'en Allemagne, source du produit. J'admire des gens comme ceux du BUGG'S de Bordeaux, ainsi que Monsieur Hammouche Serge qui s'investissent entièrement dans leur machine.

Je profite de cette lettre pour lancer un appel. S'il se trouve dans ma ville, STRASBOURG, des gens susceptible de se lancer sérieusement dans la traduction de documentations ou de logiciels du Domaine Public, ils peuvent m'écrire à n'importe quel moment. Je me charge de coordonner tout cela.

Et voici ma deuxième question :

Existe-t-il un livre consacré au port AREXX? Je ne connais absolument pas cette chose bien que je sache à quoi cela sert.

Bon, pour un début cela suffira, d'avance je vous remercie pour ce que vous pourrez faire pour ceux d'entre nous qui ne parle pas anglais.

Bonne continuation...

Daniel Sauer 24, rue Kageneck 67000 Strasbourg

Vue la qualité du réseau de distribution allemand en matière de logiciel du domaine public pour Amiga, vous avez une grande chance d'habiter près de ce pays et de comprendre sa langue et là, l'anglais n'est pas indispensable. Heureusement en France, grâce à l'initiative Ô combien louable de certaines personnes dont celles que vous citez on peut bénéficier de "francisations" de qualité. Cependant, vue la quantité de logiciels ou simples utilitaires qui naissent ça et là, il est difficile de disposer d'une logithèque complètement française.

La traduction est une opération extrêmement longue car si le produit traduit doit être diffusé à une grande échelle et pas seulement "aux copains", "l'à peu près" et le "presque ça" ne sont pas permis. Il faut donc disposer de beaucoup de temps et pour des sociétés de distributions cela se chiffre en milliers de francs.

Pour ce qui est des catalogues dont vous parlez, ils sont disponibles auprès des associations de DP (voir liste en fin de revue et publicités spécialisées). Je ne peux que vous suggérer de vous reporter à l'article très complet de Xavier Leclercq dans Amiga-News No 34 du mois d'avril 91 pour plus d'informations.

Pour ce qui est d'AREXX, je ne connais pas de livre dédié. Une nouvelle rubrique de la revue est désormais consacrée à ce génial concept et j'espère qu'elle étanchera votre soif de connaissance.

Jérôme.

PETITES ANNONCES
Gratuites pour les particuliers

Vds Amiga B2000 version 6.2 1Mo de chip + 1 carte accélératrice A3001 GVP 4 Mo 32 bits+ disque dur 40 Mo + 52Mo + carte A2088 (XT) + carte VGA 1Mo + Genlock A2301 + lecteur A1010 + moniteur multisynchro 3D couleur. Prix: 25000FF. Tél.: 61.01.06.11 H.R.

Vds A500 + A501 + A590 (20Mo + 1Mo RAM), le tout (état neuf) 5000FF. Demander Bernard au 40.38.49.33 (Paris).

Vds Basic GFA 3.0 + compilateur, neuf jamais servi. Acheté en juillet 400FF. Contacter Bertrand au 39.59.72.71 (Val d'Oise).

Vds pour Amiga 2000: carte PC AT 286-1 Meg RAM-lecteur 5'1/4 1.2 meg + MS-DOS + docs + logiciels divers. Parfait état. Prix 3500FF. Tél: 43.81.79.20.

Vds Amiga 2000B 2Mo moniteur couleur + carte accel. 68030 GVP 322 + disque dur 42 Mo 18 ms autoboot + Genlock GST 40 + lecteur 3'1/2 ext. + Perfect Sound. Logiciel Sculpt 4D, Volumm 4D 2.1, DP III, Dos 2 Dos et divers jeux, emballage d'origine, soft etmatériel avec facture. A saisir, sous garantie 18000FF. Tél Bur. 35.70.53.50 ou Pers. 35.15.44.11.

Vds A500 1Mo: entre 2000FF et 2500FF à débattre, pour acheter un A500 Plus. Tél: 43.38.17.97 (Paris)

Echange logiciels de PAO, bureautique et dessin. Tél David: 43.38.17.97 (Paris).

Vds B2000: 3750FF, carte RAM 2 à 8Mo peuplée 2Mo: 1150FF, HD GVP série 2 60 Mo: 2700FF, lecteur interne: 400FF, carte AT2286 + carte EGA: 3000FF ; en logiciels: Amos 1.3 + compilateur: 450FF, compte chèque: 150FF, Quarterback tools: 450FF, Lattice C 5.10: 1500FF. Contacter Olivier au (1) 34.72.48.62 de 10h à 15h si possible.

Ed: Un de nos correspondants nous envoie l'information suivante.

*Il y a un an, Cédric testait pour vous les programmes **"Compte-Chèque"** et **"Familicompt"** (voir **AmigaNews #30**). C'est au sujet de "Compte-Chèque", que je voudrais rajouter quelques informations complémentaires.*

D'abord, le programme ne semble pas indépendant du contenu de la disquette sur laquelle il est vendu. J'en suis venu à cette conclusion en utilisant l'option qui permet de sauver une image IFF sur disque ou de l'imprimer. Si vous bootez avec la disquette de *"Compte-Chèque"*, pas de problème. Par contre, si vous installez le programme sur disque dur, ou si vous le lancez après avoir booté avec une autre disquette, c'est une autre affaire. Si vous choisissez donc cette option (par touche de fonction), il ne se passe rien. Puis si vous insistez, vous verrez à l'écran le message " Fichier Inexistant " Vous insistez et là ...... une fenêtre s'ouvrira sous le Workbench, du type "Error 123456 at 789456 " et "Click Mouse to continue". Suivant les ordinateurs sur lesquels je l'ai testé, le comportement est différent : sur un A500 Ks1.3 WB 1.3, le programme tourne toujours mais toutes les données ont été effacées. Pour mon ancien A2000a Ks 1.2 Wb 1.3, le programme disparaît, mais sans désallouer la mémoire, d'où une lenteur abominable. Quant au 3000 (du moins sur un des deux avec lequel j'ai travaillé), c'est la cerise sur le gâteau: d'abord toutes les recovery alerts, puis au reboot, guru !!!

La seconde erreur, et non des moins graves, vient lors de sorties des données sur imprimante ou sur fichier: Le montant du dernier solde sur votre listing ne sera pas égal à celui que vous pourrez constater à l'écran! (mon dernier listing portait la somme de 4619.24 alors que mon solde n'était que de 329.32!).

J'ai fait part à la société *ESAT Software* de ces erreurs. Leur responsable technique, Mr *Poupard*, m'a assuré qu'il en ferait part aux programmeurs. Pour la première erreur, le mystère reste entier car le programme n'est pas protégé (ce qui aurait pu expliquer la nécessité de booter avec le disque) et est "auto suffisant". Pour les problèmes sur les A3000s, la société répond qu'à l'époque de la création du programme, le A3000 n'était pas très répandu. De toute manière, je ne conseille pas ce logiciel sur un A3000, car il ne supporte pas (comme d'ailleurs beaucoup de programmes) que l'on utilise des fontes différentes de la topaz 8.

Henri Dartagnan

Petites Annonces (suite)

Vds Minigen + Protitler: 1500FF. Vds camescope Sony V200E(90) 8mm PAL + 5 batteries: 8000FF. Lamour Frédéric (1) 42.26.65.13 après 19h (1) 40.39.32.05.

Vds extension mémoire ICD AdRam 540 pour amiga 500 avec 1 méga de RAM (extensible à 6 mégas): 700FF. Jamais utilisée. Demander Philippe au (1) 45.25.55.73.

Cherche carte A2630 avec 4Mo. Alain au 81.95.17.78 (après 18h).

Urgent!!! Vds carte passerelle AT A2086 Commodore, 1Mo de RAM + lecteur 5'1/4 de 1.22 Mo + logiciels. Valeur: 5000FF le tout sacrifié à 3600FF, matériel ayant très peu servi, et en excellent état. Tél: 94.69.96.08 le week-end.

Vds Ext-mémoire 8Mo pour Amiga 2000. Prix 3800FF (sous garantie) Tél: 21.59.07.82.

Vds logiciels originaux pour graphisme 3D. Tél: 16 (51) 36.29.37 après 20H.

Vds carte passerelle PC XT A2088 pour Amiga 2000, avec: lecteur interne 5'1/4, documentation, disquettes Dos 3.3 correspondantes (original et copie). Prix 1800FF à débattre. Tél après 16h 79.38.20.55. Donne avec logiciels divers, demander après accord d'achats.

Achèterais locigiel de programmation en C, Lattice C de préférence avec sa documentation d'occasion à un prix abordable, faire offre... Tél: 53.53.58.55 heures repas.

Après dix ans en Angleterre, recherche traductions sur Amiga, cherche aussi penpal sur le sud-ouest. Patrick Alix, 7 rue de l'Eglise, 33820 Etauliers. Tél: 57.64.61.47.

Vds Polaroïd Freeze Frame; Flasheuse diapos pour amiga avec boîtiers Polaroïd et 24X36. Parfait état, moitié prix: 8800FF. René Aeberhard, 5 ch. Georg. 1209 Genève. Suisse. Tél: 22.733.97.10.

Vds A2000 + carte XT + imprimante 9 aiguilles + housse + moniteur: 7000FF. Tél: 38.69.63.67 après 21H.

Vds Genlock incrustateur Ves-One pour Amiga 500 à 2000, divers volets, Digiview 4.0, filtre RVB, S-VHS et composite + soft de titrage pour 10500FF, valeur neuf 16500FF. Magnétoscope Panasonic NV-FS 100 S-VHS multisystem hi-fi stéréo spécial montage, Joggel, codage PAL/SECAM & SECAM/PAL, doublage son, très peu servi: 10500FF, valeur neuf 14000FF. Carte passerelle PC/XT avec drive 5'1/4 cédée: 1200FF. Programmer d'Eprom de la 2764 à 27512 carte interne A2000 pour 800FF. Effaceur d'Eprom monté avec coffret + minuterie: 450FF. Tél: 81.95.37.63.

Vds carte passerelle PC/XT A2088 pour Amiga 2000 cédée à 1000FF. Tél: 77.72.05.37.

Vds disque dur formaté 10Mo PC 20Mo Amiga système exploitation installé côté PC et côté Amiga: 1000FF. Tél: 77.72.05.37.

Vds logiciel de tritrage pour amiga 500, 2000 ou 3000: Broadcast title 2, version PAL anglaise: 1000FF. Tél 64.37.61.08 le soir. Mr Deuil (Melun).

Vds A500 ROM KS 1.3 + ext. mémoire A501 + Kindwords + quelques jeux: 2000FF. Tél: 16.1.43.27.26.30 (Paris).

Votre ordinateur ou un périphérique a rendu l'âme ? Ne le jetez pas. Certains composants peuvent m'être utiles. Envoyez le(s) moi, je vous rembourserais les frais de port. Demandez Gilles au 96.27.10.61 ou écrivez au 15 Village de l'adria 22490 Pleslin. Merci.

Vds un lot de 8 RAMS Siemens 514256A à 70ns (475FF) soit 1Mo de RAM. Vds également Amiga Action Replay 1 (400FF), 3D Construction Kit (300FF). Tél: 47.51.32.70 Demandez Pierre-Marie.

Broadcast Amiga: Amiga 2000B 5Mo de mémoire- carte GVP série II, disque dur 52 Megas Quantum. Moniteur couleur, souris optique, souris Amiga, tablette graphique CRP A3, banc titre, caméra HRNB, Genlock breadcast GST 2500 (PAL, YC, Beta, RVB), Dpaint III, 3DProfessional, logiciels titrage, transcodeur PAL/SECAM. Matéreil sous garantie, état neuf. Valeur 55000FF, vendu 30000FF. Urgent, cause départ étranger. Tél: 40.34.49.21 Paris.

Vds carte accélératrice GVP 3033, 33Mhz, 4Mo RAM 32 bits + DD AT 80 Mégas: 13990FF. Appeler Laurent, le soir de 18H30 à 21H: (1) 45.58.57.74.

Inédit: l'astrologie sur votre Amiga. Calcul du ciel de naissance et interprétation très détaillée en français + fonctions inédites. Prix: 290FF. J. Banlin, 3 Impasse des muriers 33127 Martignas. Tél: 56.21.46.47.

Vds imprimante couleur GX 800 Epson (jet d'encre) neuve: 3900FF, moniteur VGA mono: 500FF (neuf), moniteur couleur NEC 2A multisyncro neuf: 2000FF. Tél: 48.67.62.52 Demander Patrice.

C'est déjà Noël! Vds Amiga 2000 B 1Mo + moniteur coul/mono 1083S + DDUR 20Mo GVP + carte 2088 XT + drive PC 5'1/4 + imp. Citizen 120D + softs (Dpaint IV, Turbosilver, jeux, démos...) + Joysticks + docs + emb: 11000FF (ss garantie: Noël 92). Tél: 34.69.91.93. (le soir, Thierry) Dep 95.

DOMAINE PUBLIC

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

à renvoyer avec votre règlement à

FDS-FREE DISTRIBUTION SOFTWARE,
B.P. 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX

LES COMPILATIONS DE JEUX FDS
Logiciels compilés et prêts à l'emploi.

¬ FDS900 FDS-GAMES 1
Llamatron : Arcade rapide. **TurboMCP** : Reprend le principe de Tron. **Missile Command** : Protégez les villes des missiles ennemis. **AirAce2** : Combat aérien en pleine guerre 14-18.

¬ FDS901 FDS-GAMES 2
Reversi, MineClearer, TicTacToe, Connex4, Dominos, Yawn!, Tripppin, Mosaic, AmigaTration, FlipIt, 3dTicTacToe : 11 jeux de réflexion. **Metro** : Simulation.

¬ FDS902 FDS-GAMES 3
Rubik : Casse-tête. **SpaceWar** : Action et habileté. **HeadGames** : Shoot'Em Up. **Train** : Construction d'une ligne de chemin de fer. **RevComp V2.0** : Reversi de bon niveau.

¬ FDS903 FDS-GAMES 4
Deux très gros jeux d'arcade : **DriveWars** et **Drip**.

¬ FDS904 FDS-GAMES 5
SlotCars : Combat entre deux bolides dans un labyrinthe. **Sys** : Arcade. **Zerg** : Aventure. **Pipeline** : Serez-vous capable d'assembler le Pipeline avant que le pétrole jaillit ?

¬ FDS905 FDS-GAMES 6
Spades : Un jeu de cartes. **Eternal Rome** : De la stratégie complexe. **TrainerMaker** : Permet parfois d'obtenir des vies infinies, etc.. dans les jeux. **BootGames** : Propose d'installer un jeu simple dans le boot de vos disquettes. **Conquest** : Stratégie, deviendrez-vous le maître du monde ? **Klondike** : Excellent jeu de cartes.

¬ FDS906 FDS-GAMES 7
Up&Down, TripleYachtz : Deux jeux de réflexion. **MegaBall** : Excellent casse-briques. **Humartia** : Shoot'Em Up. **CheatSheet** : Solutions de jeux.

¬ FDS907 FDS-GAMES 8
Loto : Tirage du Loto. **SBall** : Contrôlez une petite balle. **Quiz & Hollywood Trivia** : Deux jeux de questions-réponses. **MiniBlast** : Petit jeux d'action.

¬ FDS908 FDS-GAMES 9
Chess : Echecs. **SunMaze** : Sortirez-vous de ce labyrinthe en 3D ? **Moobase** : Il faut alunir correctement sur la station, plus facile à dire qu'à faire. **FiveInLine** : Réflexion. **Wanderer** : Aventure.

¬ FDS577 PROTRACKER V1.1
Editeur de musique style Soundtracker mais en beaucoup plus perfectionné.
¬ FDS537 MEGA SOUNDCRACKER
Permet de récupérer les modules en mémoire.
¬ FDS538 SCRATCHER V1.0
Boîte à rythmes - Mixeurs à vos claviers !!! ...ire.
¬ FDS276 à 285 10 disquettes d'instruments
¬ FDS388 à 399 12 disquettes de modules
Les disquettes de modules et d'instruments peuvent être acquises séparément.
¬ FDS642 STAR TREK GAMES (2 disquettes)
Jeu d'aventure inspiré du feuilleton.
¬ FDS634 ALPHA FLIGHT - SEVEN TILES
Un jeu de Football futuriste. Génial !!!

Extrait de la collection Freeware (Français)
¬ FDS407 DISK -GFA 1
Nombreux utilitaires, démos et jeux en GFA-Basic.
¬ FDS497 ASE V1.0
Excellent éditeur de texte pour les programmeurs.
¬ FDS638 NAXOS-Perpet-2 -- Nécessite 1 Mo --
Animation en Ray-Tracing réalisée sur SA4D.
¬ FDS876 ENCYCLOPEDIE
Jeu de questions-réponses en Français. 30 séries de 30 questions pour se cultiver en s'amusant.

Extrait de la collection "Shareware" (Français)
¬ SH317 SLIDE-MARVEL 1 -- Necessite 1 Mo --
La première disquette d'une série de Slides dédiés aux 'Comics' rares.
¬ SH641 DISKLABEL V1.1
Création et impression d'étiquettes.
¬ SH667 DIGITAL DREAMS SLIDE I
De superbes images réalisées par F. Rimasson.
¬ SH803 TisUtils-Editext V1.0
Editeur de texte + catalogage de vos discs.
¬ SH804 TisUtils-Etik V1.0
Création d'étiquettes pour disquettes et K7 Vidéo.
¬ SH824 GFX Converter V4.0
Convertisseur d'images hyper-puissant.
¬ SH825 EMERAUDE EMPIRE
Excellent jeu de tableau.
¬ SH909 THEME ASTRAL V2.895
Contient 4 programmes indépendants : Thème Astral, Biorythme, Ascendant et Numérologie.

Sont disponibles les collections :

¬ Fred FISH 1 à 550
¬ CAM 1 à 450
AMOS-DP, AMICUS, TBAG, CACTUS, AMATEUR RADIO & SOURCES SEKA.

DOMAINE COMMERCIAL

Les exclusivités FDS :

¬ THE MASTER VIRUS KILLER V2.2 (Version Française) : Nul n'est à l'abri des virus, il est pourtant aisé de s'en débarrasser grâce à ce puissant logiciel qui détecte et chasse 153 virus dont le très dangereux SHV du disk-validator. Il dispose d'outils et commandes puissants pour isoler les virus, prévenir les incidents, visualiser les secteurs stratégiques et restaurer les disquettes infectées. Il peut s'installer facilement sur le disque dur et fonctionne également avec le Système 2.0. Sa prise en main est immédiate grâce à son excellent interface utilisateur intuitif. **Il ne coûte que 150 Frs** !!!

¬ DISKLOCK V1.0b (Version Française) : Cet utilitaire très astucieux vous permettra d'installer un mot de passe de votre choix sur vos disquettes. Il sera alors absolument impossible de connaître le contenu ou d'utiliser les programmes qui s'y trouvent sans avoir au préalable tapé le mot de passe. Vous serez donc la seule personne au monde à pouvoir accéder aux logiciels qu'elles renferment. Sous le Workbench les disquettes ainsi protégées seront 'Non Dos'. La protection est en théorie inviolable ! **Cette petite merveille ne coûte que 99 Frs. !!!** (Ne fonctionne pas sous Système 2.0).

Consommable :

¬ Disquettes **KONICA** 3"1/2 MF/2DD = 79 Frs la boîte de 10.
¬ Etiquettes blanches pour imprimante en 1 de front, format (L69 x H36) = 59 Frs les 500.

BIENTOT : **36.15 FDS**
Freewares pour Amiga, PC, Atari ST & Macintosh en téléchargement !

Pour commander, cochez les disquettes de votre choix (ou sur papier libre avec les Réf. de la Revue). Les tarifs sont TTC et s'entendent selon le nombre de disquettes et non par titre. **Les commandes sont envoyées sous 24/48 heures (6 jours/7) par voie rapide et nous fournissons des disquettes de marque certifiées. -------> Commande minimum pour le Domaine Public : 6 disquettes.**

Nombre de disquettes : .... x 15 Frs = ... Frs
Nombre de disquettes : .... x 21 Frs (SHareware : uniquement) = ... Frs.
Logiciels commerciaux : ( ) Mvk2.2 = 150 F. ( ) DiskLock = 99 F. = ... Frs.
Consommable : = ... Frs.
Frais de port par voie rapide (obligatoire) : = 25.00 Frs.
Forfait recommandation (facultatif mais conseillé) : 12 Frs = ... Frs.
MONTANT TOTAL à régler par ( ) Chèque ou ( ) Mandat joint = ... Frs.

¬ Je désire recevoir la disquette catalogue FDS-News qui contient également un logiciel en cadeau (joindre 3 timbres à 2.50 Frs ou gratuitement avec une commande).

NOM : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : .... Ville : ....
Date et Signature :

ANews 12 91. - Les marques citees sont deposees par leur proprietaire respectif

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 12 numéros pour la somme de 76FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Génève.

QUEBEC

Pour recevoir *AmigaNews* chez vous presque aussi vite qu'en Europe: 12 numéros pour $74.00; anciens numéros 5.75$ (incluant la TPS). Paiement mandat poste, chèque visé ou carte Visa à Probace, 5495 rue Aubert, Trois-Rivières Ouest, Québec G8Y 5G8

BELGIQUE

M.i.A. Software assure la diffusion d'*A-News* en Belgique
MiA Software, BP 111
2018 ANVERS 14, Belgique
Tél 03-326.01.44

SOURCES DE DP

Nouvelle Rubrique Gratuit

Associations, envoyez vos adresses et prix (jusqu'à 50 mots) avec copie de vos statuts (Associations à but non lucratif seulement)

ATTILA Graphismes, Musics, Sam ples, Utilitaires, Modules, Demos, Megademos, Radio-Am ateurs, Fred-Fish ; 15F la disquette frais de port compris + 1 gratis par tranche de 10 Catalogue sur disquette contre 10F.
ATTILA BP 192 63805 COURNON CEDEX

❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁

LOAD'N'ENJOY, musiques, mégadémos, démos de jeux, journaux sur disque. Prix: à partir de 10F disquette comprise. Envoyer 4F pour catalogue. BP 10, 08000 Villers-Semeuse.

❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁

COMMODEXPLORER / CORSAIRE PRODUCTION. Diffuse et produit DP sur Amiga (Freeware & Shareware) 15 à 20FF la disquette. Recherche créateur vidéo ou animation pour projet Vidéographique. Envoyer 1 timbre à 4FF pour catalogue. Contactez-nous, réponse assurée. A6 La Rocade 91160 Longjumeau.

❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁

FREE WORLD DP distribue et produit des disquettes sur Amiga. Prix de 13F/ disquette. Catalogue gratuit contre timbre à 4F. Recherchons également de bonnes créations...N'hésitez pas, écrivez à FREE WORLD, BP 201, 54202 TOUL CEDEX

Pour tous les fanatiques de Domaine Public, ORION DIFFUSION vous propose des Slides, des MégaDémos, des Musics-disk, des previews, des Fred Fish... Ainsi que des superbes séries "ORION" ! De 10 à 20FF, disk compris. Demandez notre catalogue en nous envoyant un timbre à 3,80F. ORION DIFFUSION, BP 262, 59306 Valenciennes Cédex.

❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁

CFP diffuse sa collection de DP sur AMIGA Plus de 50 disquettes au prix de 25FF + 2,50(port). Nombreux logiciels en Shareware Compensé à partir de 250,00FF. Catalogue contre 3,80FF à: CFP, 2 bis Avenue Galillée 92140 Clamart.Tél: 45 37 18 67.

Les anciens numéros sont disponibles chez:

France

13 **Infologs** 41 bd Baille 13006 Marseille
31 **Volumm** 30 r Pharaon 31000 Toulouse
62 **Microtech** 32B r Florent Evrard 62420 BillyMontigny
62 **Softone**, 423 rue de Lille, 62400 Bethune
64 **Bab Micro**, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
69 **Gelain Ets** 22 Ave de Saxe, Lyon
75 **Phase**, 93 av du Gal Leclerc 75014 Paris
91 **Essonne Mailing** 8 rue du Bois Sauvage 91024 Evry

Québec

Maison du Logiciel,2466 J-Talon Est,Montreal H2E1W2
Info Plus 656 Niverville, Trois Rivières G9A2A4

Belgique

Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu
MiA Software (voir ci-dessus)

Suisse

10 **Distrib. Electronique** 24 av de Cour 1007 Lausanne
12 **Edu Soft** 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 **Dynamic Computer** r Gutenberg 5 Genève
12 **Distrib. Electronique** r Vollandes 62, 1207 Genève
14 **M.J.S. Informatique**, Pl Pestalozzi 9, 1400 Yverdon
20 **Octopus**, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel
10 **Mix Image**, Av. de France 60 1004 Lausanne

AmigaNews - abonnement

Abonnement d'un an (12 numéros)...........240F
Pour l'étranger (tous pays)........................295F (Avion 430F)
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles aux prix suivants (variable selon quantité):
1-10 numéros, 15F par numéro; 11-20 numéros, 14F par numéro; 21-30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus 12F par numéro. (Ajouter frais de **port de 10F, quel que soit le nombre ou destination des journaux commandés**)

Oui, je m'abonne pour 12 numéros à partir du **numéro........**
(delai d'enregistrement environ 3 semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro,)
Nom...Prenom...
Adresse...
....
Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News
à : **A-News Diffusion, 33 Rue Ste Lucie, 31300 Toulouse**
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'etiquette d'envoi.

CLUBS (rubrique gratuite)

FRANCE

17 CLUB OLERON INFORMATIQUE, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
18 CLUB INFORMATIQUE, BP413, 18007 Bourges
26 CLUB Inf. Amiga, 4 Allée S Garaix,26200 Montelimar, tél 75-53-01-48
33 BUGSS user group Bordelaise 56-75-07-53, 56-36-14-45
37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours 47-51-12-11
38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 Montferrat. Tél. 76 32 38 41 S Parenton.
38 VIENNE INFORMATIQUE 38780 Pont-Eveque, tél 74-57-20-78
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58-06-25-24
44 POWER CLUB COMMODORE, Hédi TRIKI, 2 av de la Jeunesse 44700 Orvault (Nantes) Tél 40-40-98-91
50 ATACOM Section Amiga BP15 50130 Octeville, tél 33-53-88-07
50 St Lô 16/32 micro, La Heuperie 50000 St Lô tél 33-57-59-57
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Cléménceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARRE GUE-MINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87-95-25-03.
59 FREE DISTRIBUTION 88 r de Sailly 59390 Toufflers
64 FRAUG BP64, 64202 Biarritz Cedex. Tél 59-24-33-07.
64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET 59-52-34-03.
66 CLUB INFORMATIQUE STEPHANOIS, Salle Barnole, 66240 St Estève tél 68-92-48-18, 68-92-05-52
67 CLUB MICRO-LOISIR 67300 Schiltigheim tél 88-32-56-68
73 INTERCEPTOR 13 av J Jaurès 73000 Chambery
75 CLUB AMIGAFAN, Yan Schmitz, 42 r G. Cavaignac, 75011 Paris
75 CLUB AMIGA, Maison des Elèves de Télécom, 212 r de Tolbiac 75013 Paris
77 MICROTEL CLUB, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60-68-67-83
77 INFELEC Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
83 CLUB AMIGAZUR, Verger des Arènes, Lot 69, 83600 Frejus 94-53-66-02 et antenne Nice 93-27-92-28
92 AMIGA 1000 DEFENDERS 47 Av G Peri, 92500 Rueil-Malmaison

BELGIQUE

7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
GCCL-MICRO, club Amiga dans la région du centre, tél 064-33.79.46 ou 064-36.77.09

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, CP2978, Bergières, 1000 Lausanne
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
1870 Amiga Multitask Force,Dicasale Alberto ,Simplon 12B, 1870 Monthey (VS)
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne
Club Informatique du Lignon Section Amiga et PC 022.797.44.64

SATELLITE ET TÉLÉVISION

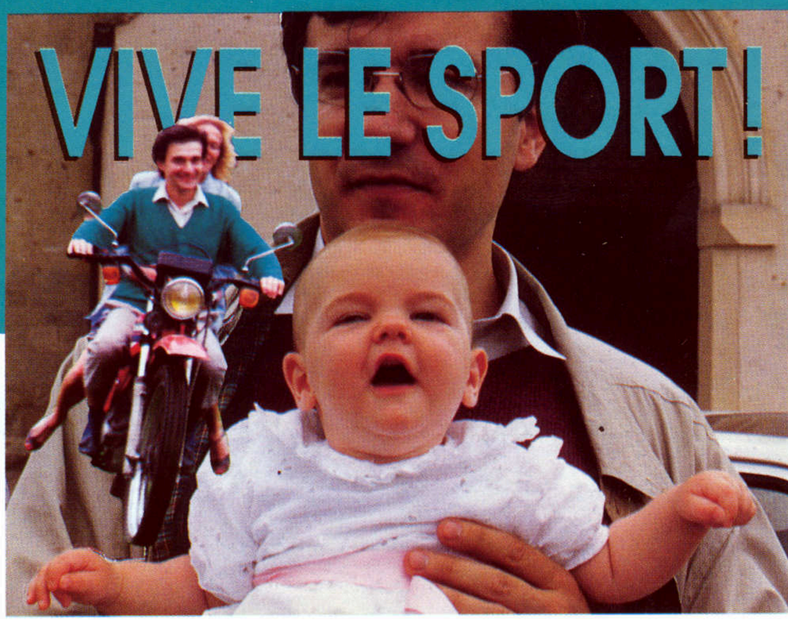
LA VIDÉO EST NOTRE SAVOIR-FAIRE

NOUVEAU

LE GST 2500 ALPHA+

**GERE SIMULTANEMENT L'AMIGA
EN INCRUSTATION ET
UN PLAN 16 MILLIONS DE COULEURS
EN TRANSPARENCE AVEC LA VIDEO
(ALPHA CHANNEL)**

ENTREES
COMPOSITE PAL
COMPOSANTE Y-C
RGB
BETA COMPOSANTES
KEY NUMERIQUE
KEY ANALOGIQUE
ALPHA CHANNEL



SORTIES
COMPOSITE PAL
COMPOSANTE Y-C
RGB
BETA COMPOSANTES
BLACKBURST
SYNCHRO COMPOSITE
KEY ANALOGIQUE

**LE GST 2500 ALPHA+ EST UN OUTIL TRES PERFORMANT
QUI S'ADAPTE A TOUTES LES REGIES PROFESSIONNELLES ET BROADCAST**

**Avec une carte 16 millions de couleurs
+ ALPHA CHANNEL,
on réalise un fondu au pixel près sur 256 niveaux
entre l'image vidéo et le plan
16 millions de couleurs.**

**Le plan AMIGA peut simultanément
être utilisé pour un titrage
avec BROADCAST TITLER 2.**

SATELLITE ET TELEVISION - Z.I.EST - RUE DE L'ARTISANAT - 14500 VIRE

Une gamme complète d'équipement vidéo informatique

Envoi d'une documentation sur simple appel au 31.67.12.62

CLAUDETTE BELLIARD

GOLD DISK et CIS présentent

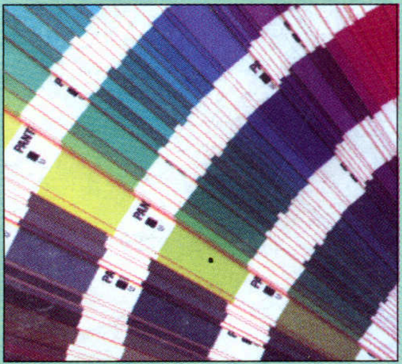
PROFESSIONAL PAGE 2.1

V.F Par CIS

Décidément, l'Amiga a tous les talents.

Il existe des ordinateurs très forts en P.A.O ou en gestion. Il existe même un ordinateur vraiment doué pour la vidéo. Et si vous pensez que c'est immuable, vous avez raison. Les ordinateurs ne naissent pas égaux.

Mais certains sont plus prédisposés que d'autres à évoluer. Il est beaucoup plus difficile de passer de la compta monochrome à la borne interactive que d'abandonner temporairement les studios de télé pour produire une plaquette publicitaire. Avec PROFESSIONAL PAGE 2.1, l'Amiga vous donne une raison de plus de l'apprécier.



Enfin, la précision PANTONE® disponible sur Amiga.

PROFESSIONAL PAGE 2.1 met la P.A.O couleur au prix du noir et blanc. Mieux, il place directement l'Amiga au niveau des ordinateurs "spécialisés". L'informatique est un monde sans pitié.

Polices lissées à l'écran, Font Engine AGFA COMPUGRAPHICS® ultra rapide, affichage WYSIWYG couleur haute résolution, système de référence PANTONE® intégré, séparation directe des images 24 bits, rotation des boîtes par pas de 1°, la version 2.1 est à la page.

Encore une précision; cette publicité est composée avec PROFESSIONAL PAGE 2.1 comme d'une manière plus générale tous les documents produits par CIS: manuels V.F par CIS - 2 à 300 pages -, documents quadri, PLV, tarifs...

Vous voyez, nous avons vraiment une bonne raison de vous parler de P.A.O sur Amiga...

...même si vous n'avez pas choisi l'Amiga pour faire de la P.A.O.

CIS

Caractéristiques

- Utilise les polices vectorisées AGFA Compugraphics® et le Font Engine AGFA pour un affichage optimal quel que soit le rapport de grossissement ou le corps des caractères.
- Procédé d'affichage autorisant la visualisation simultanée de + de 1000 couleurs en haute résolutio
- Dispose en standard du système de référence coul PANTONE®,+ de 32000 nuances.
- Importe images et illustrations aux formats IFF EPSF, ProDraw et DRAW 2000.
- Traite directement les éléments bitmap couleur jusqu'à 24 plans binaires (16.8 millions de couleurs) 8 bits gris (256 niveaux).
- Séparation quadri, trichro et couleurs mécaniques.
- Impression PostScript® r et couleur toutes densités via les Preferences de l'Amiga.
- Paramètres de flashage incluant positif/négatif, Offset/typo, placement des croix de calage, des marguerites, de l'échelle couleur, positionnement du document par rapport au format de sortie, rapport X/Y...

AGFA CompugraphicS

GOLD DISK

GRATUIT

PROFESSIONAL DRAW 2.0

Jusqu'au 29 février 92, quand vous achetez le meilleur programme de P.A.O pour Amiga, **CIS** vous offre le logiciel de dessin vectorisé qui va avec : **PROFESSIONAL DRAW** version 2.0 intégrale.

CIS

ACISTANCE Technique

Les logiciels *GOLD DISK* sont distribués en France exclusivement par
CIS - 14, Avenue HERTZ • Europarc
33600 PESSAC • France
Tel : (16) 56 363 441 - Fax : (16) 56 362 846

Compugraphic, PANTONE, Professional Page, Amiga et PostScript sont des marques déposées respectivement par AGFA Compugraphics, Pantone Inc., GOLD DISK Inc, Commodore-Amiga Inc et ADOBE. Caractéristiques et prix non contractuels et modifiables sans préavis.